

DÉPARTEMENT DES LETTRES ET COMMUNICATIONS
Faculté des lettres et sciences humaines
Université de Sherbrooke

LE GOÛT POUR LE MOYEN ÂGE DANS LES FICTIONS POST-CATASTROPHIQUES
CONTEMPORAINES : UNE LECTURE MÉSOCRITIQUE

par
CHRISTOPHE DURET

Thèse de doctorat présentée à
CHRISTIANE LAHAIE, directrice de recherche
CHRISTIAN-MARIE PONS, directeur de recherche
EMMANUEL BUZAY, membre du comité d'évaluation
MARC-ANDRÉ FORTIN, membre du comité d'évaluation
FRANÇOIS YELLE, membre du comité d'évaluation

Sherbrooke
MARS 2019

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS.....	6
SOMMAIRE.....	7
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	8
PREMIÈRE PARTIE: MÉDIÉVALISME, UTOPIE ET FICTION	
POST-CATASTROPHIQUE.....	27
CHAPITRE 1 : MÉDIÉVALISME, NÉO-MÉDIÉVALISME : DÉFINITION.....	28
1.1. UN MOYEN ÂGE OU DES MOYENS ÂGES?.....	28
1.2. Médiévalisme et études médiévalistes.....	30
1.3. NÉOMÉDIÉVALISME.....	34
1.3.1. De la nature problématique du néomédiévalisme.....	36
1.3.2. Notre point de vue sur le médiévalisme et le néomédiévalisme.....	43
1.4. NÉOMÉDIÉVALISME ET MÉDIÉVALGIE.....	46
CHAPITRE 2 : UTOPIE NOSTALGIQUE.....	50
2.1. DÉFINITION ET ÉVOLUTION SÉMANTIQUE DU TERME « UTOPIE ».....	50
2.1.1. L'aspiration utopique.....	54
2.2. UTOPIE CRITIQUE, DYSTOPIE, DYSTOPIE CRITIQUE.....	56
2.3. EUTOPIE ET UTOPIE : UNE AMBIGUÏTÉ FONDAMENTALE.....	62
2.4. L'UTOPIE ET L'UCHRONIE.....	64
2.5. IDÉALITÉ ET CRITIQUE.....	67
2.6. NOTRE DÉFINITION DE L'UTOPIE.....	70
2.6.1. Eutopie/Dystopie.....	72
2.6.2. Fiction, prescription, application.....	73
2.6.3. Utopie transgénérique, utopie transmédiatique.....	74
2.6.4. Utopie et temps.....	75
2.6.5. Pertinence de l'utopie.....	76
2.7. NOSTALGIE.....	79
2.7.1. Nostalgie personnelle et nostalgie collective.....	81
2.7.2. Un concept protéen.....	82
2.7.3. Nostalgie pour un passé idéal.....	83
2.8. NOSTALGIE ET UTOPIE.....	85
2.8.1. Une nostalgie transidéologique.....	87
2.8.2. L'utopie nostalgique.....	88
CHAPITRE 3 : LA FICTION POST-CATASTROPHIQUE.....	91
3.1. DESCRIPTION ET DÉFINITION DE LA FICTION POST-CATASTROPHIQUE.....	91
3.2. CATASTROPHES MOTIVÉES ET IMMOTIVÉES.....	101
3.3. L'ÉCHELLE DE LA CATASTROPHE.....	106
3.4. LES FICTIONS POST-CATASTROPHIQUES MÉDIÉVALISTES.....	109
DEUXIÈME PARTIE : PROLÉGOMÈNES POUR UNE MÉSOCRITIQUE.....	
INTRODUCTION À LA DEUXIÈME PARTIE.....	120
CHAPITRE 4 : LA QUESTION DE L'HABITER.....	122

4.1. L'ESPACE ET LE LIEU.....	123
4.2. L'HABITER.....	126
4.2.1. L'habiter comme « être dans l'espace » et « être sur Terre ».....	126
4.2.1.1. L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité.....	127
4.2.1.1.1. Trajectivité.....	132
4.2.2. L'habiter comme « faire dans l'espace ».....	135
4.2.3. L'habiter comme « faire avec l'espace ».....	137
4.2.4. L'habiter comme « être ensemble dans l'espace ».....	143
4.2.5. L'habiter comme « être entre les espaces ».....	144
4.3. LES MILIEUX ET L'HABITER CONTEMPORAINS.....	145
4.3.1. L'acosmie moderne et le besoin de nature.....	146
4.3.2. L'altérisation, la densification et la complexification du corps médial.....	149
4.3.2.1. La densification et la complexification de la part symbolique des milieux.....	154
4.3.2.2. L'hyper-lieu, emblématique de la complexité et de la densité des milieux contemporains.....	157
CHAPITRE 5 : DE LA MÉSOLOGIE À LA MÉSOCRITIQUE.....	160
5.1. L'HABITER DANS LES TEXTES.....	160
5.2. LA MÉSOCRITIQUE.....	163
5.2.1. Réflexivité onto-géographique	165
5.2.2. Critique : une rhétorique spatiale.....	166
5.3. ORIGINE ET PERTINENCE DE LA MÉSOCRITIQUE.....	167
5.3.1. Les interactions entre les textes et la société.....	167
5.3.2. Les mondes diégétiques de la culture de genres contemporaine.....	171
5.3.2.1. Monde diégétique.....	181
5.3.2.2. Transmédialité, transfictionnalité.....	185
5.3.2.3. Intermédialité.....	187
5.3.2.4. Le monde diégétique et son écosystème transtextuel.....	191
5.3.2.4.1. L'intertextualité.....	192
5.3.2.4.2. La paratextualité.....	193
5.3.2.4.3. La métatextualité.....	194
5.3.2.4.4. L'hypertextualité.....	195
5.3.2.4.5. L'architextualité.....	196
5.3.2.4.6. L'écosystème transtextuel.....	198
5.3.3. La spatialité des textes.....	199
CHAPITRE 6 : L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE.....	204
6.1. LE MÉSOGRAMME.....	206
6.2. LA TRIPLE ÉCHELLE DE L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE.....	208
6.3. MÉSOGRAMME GLOBAL ET EFFET DE CORPUS.....	213
6.4. LE MÉSOGRAMME DE LA RECOSMISATION.....	214
6.5. LES DIMENSIONS SPATIALES DE L'HABITER.....	223
6.6. UNE GRILLE D'ANALYSE : LES CATÉGORIES DE RELATIONS ÉCOUMÉNALES.....	227
6.6.1. Corps animal et corps médial : démédiation et surmédiation.....	227
6.6.1.1. Souci et délaisement du corps animal.....	229
6.6.2. Altérisation et désaltérisation.....	232

6.6.2.1. L'altérisation technique.....	232
6.6.2.2. L'altérisation symbolique.....	239
6.6.2.3. L'altérisation de la nature.....	240
6.6.2.4. L'altérisation médiale.....	241
6.6.3. Les parts épisodique et sémantique du milieu.....	242
6.6.4. L'inversion.....	255
6.6.5. Ordre et désordre.....	255
6.6.5.1. Non-lieu et organisation de la contamination.....	261
6.7. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE.....	270
TROISIÈME PARTIE : ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE DE QUATRE ŒUVRES POST-CATASTROPHIQUES.....	275
INTRODUCTION À LA TROISIÈME PARTIE.....	276
CHAPITRE 7 : LA PENTALOGIE ROMANESQUE THE MAZE RUNNER.....	280
7.1. PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE.....	280
7.1.1. La catastrophe.....	283
7.2. LE LABYRINTHE COMME LIEU DE TENSION ENTRE DYSTOPIE ET EUTOPIE...284	
7.2.1. Description du Bloc et du labyrinthe.....	284
7.2.2. Le labyrinthe comme annonce de l'eutopie à venir.....	287
7.3. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DU LABYRINTHE.....	292
7.3.1. L'altérisation du corps médial.....	293
7.3.1.1. L'altérisation symbolique.....	293
7.3.1.2. L'altérisation technique.....	298
7.3.1.3. L'altérisation de l'autre.....	301
7.3.1.4. L'altérisation du milieu urbain.....	303
7.3.2. L'ordre et le désordre dans la ville.....	306
CHAPITRE 8 : LA FRANCHISE VIDÉOLUDIQUE DEAD RISING.....	317
8.1. PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE.....	317
8.2. RÉGIME CARNÉ ET CONSOMMATION ÉCOLOGIQUEMENT INSOUTENABLE...322	
8.3. LE CARNAVAL DANS DEAD RISING.....	328
8.3.1. Dead Rising et la place carnavalesque rabelaisienne.....	329
8.3.1.1. La symbolique carnavalesque du détronement.....	334
8.3.1.2. Dead Rising et le corps grotesque.....	339
8.3.1.2.1. Débordements sexuels et violation du corps : Schmittendorf et Fuentes.....	343
8.3.1.2.2. Surmédiation technique et humanité anodonte : Teddy Lagerfeld Jr.	346
8.3.1.2.3. Souillure et consommation excessive : Darlene Fleischermacher.....	347
8.3.1.2.4. Le corps cosmétique : Jherii Gallo.....	350
8.3.1.2.5. Le corps cosmique : Harry « Zhi » Wong.....	352
8.3.1.2.6. La célébration du corps et le franchissement des frontières.....	354
8.4. DEAD RISING 3 ET LA DÉSALTÉRISATION DU MILIEU URBAIN.....	358
8.4.1 LE MILIEU URBAIN ET LES NON-LIEUX DE LOS PERDIDOS.....	360
8.4.2. L'altérité atopique.....	367
8.4.3. DE LA ROUTE AU CHEMIN.....	368
8.4.4. LA COMMUNAUTÉ CINÉTIQUE.....	373
8.5. LA DÉSALTÉRISATION DE LA TECHNIQUE DANS LES JEUX VIDÉO.....	378
8.5.1. La désaltérisation de la technique dans la franchise Dead Rising.....	383

8.6. Habiter le monde de Dead Rising.....	389
CHAPITRE 9 : L'OEUVRE TRANSFICTIONNELLE DE DAVID MITCHELL	391
9.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ŒUVRE DE MITCHELL.....	391
9.1.1. Cloud Atlas.....	392
9.1.2. Présentation des romans Ghostwritten, The Bone Clocks et The Thousand Autumns of Jacob de Zoet.....	399
9.2. LE MOYEN ÂGE MITCHELLIEN.....	402
9.3. LE MOTIF DE LA TERRE GASTE.....	404
9.4. CLOUD ATLAS ET LA TERRE GASTE.....	407
9.4.1. De la Terre gaste aux terremortes.....	408
9.4.2. L'île de Sheep's Head.....	419
9.5. LA COMMUNAUTÉ ÉCOUMÉNALE.....	421
9.5.1. Consommation symbolique de l'autre : les récits de soi.....	423
9.5.2. Consommation du corps de l'autre : la métensomatose.....	424
9.5.3. La métaphore de l'eau.....	426
9.5.4. Des esprits incorporels et des comètes comme dispositifs de cartographie de la communauté écouménale.....	430
9.5.4.1. Le symbole de la comète.....	431
9.5.4.2. Les esprits incorporels.....	436
9.5.5. À la recherche d'une carte des nuages.....	442
9.6. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DE LA TERRE GASTE ET LA QUESTION DU SYMBOLIQUE.....	443
9.6.1. La Terre gaste comme crise du système de représentation.....	433
9.6.2. Nouer éthique et esthétique : la crise des valeurs dans l'œuvre de Mitchell.....	451
9.6.3. Métalepses et instabilité ontologique du multivers mitchellien.....	456
9.6.4. L'effectivité du symbolique et le Graal.....	462
CHAPITRE 10 : LA FRANCHISE VIDÉOLUDIQUE ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST.....	472
10.1. PRÉSENTATION ET RÉSUMÉ DU JEU.....	472
10.2. LA QUESTION DE LA TECHNIQUE DANS ENSLAVED.....	477
10.3. DYSTOPIE ET CONTRE-EUTOPIE : PYRAMIDE ET LE MONDE D'ENSLAVED...480	
10.4. LES PARTS ÉPISODIQUE ET SÉMANTIQUE DU MILIEU DANS ENSLAVED.....	483
10.5. VERS L'OUEST.....	493
10.6. LE DISCOURS MÉTALUDIQUE D'ENSLAVED ET LA DÉCONNEXION.....	507
10.6.1. Émission des objectifs du jeu par un personnage autoritaire.....	509
10.6.2. Ferroviarisation.....	510
10.6.3. Cinématiques.....	513
10.6.4. Un discours métaludique et mésocritique.....	517
10.7. Retour sur Enslaved.....	525
SYNTHÈSE ET CONCLUSION.....	526
CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES SUR LA MÉSOCRITIQUE.....	528
GLOSSAIRE.....	543
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	555

TABLE DES TABLEAUX, FIGURES ET GRAPHIQUES

TABLEAU 1 - LE GENRE LITTÉRAIRE DE L'UTOPIE ET SES SOUS-GENRES.....	51
TABLEAU 2 – L'UTOPE : RÉCAPITULATIF.....	78
TABLEAU 3 – MESURES DE L'INFORMATION.....	155
TABLEAU 4 – NIVEAUX D'EXPÉRIENCE ET NOMBRE DE POINTS DE PRESTIGE CORRESPONDANTS.....	355
TABLEAU 5 – CHAPITRE 11 (« THE OLD BATTLEFIELD »).....	513
GRAPHIQUE 1 – NOMBRE DE FICTIONS CATASTROPHIQUES ET POST- CATASTROPHIQUES PAR ANNÉE DE DIFFUSION.....	110
GRAPHIQUE 2 – NOMBRE DE FICTIONS DE MORTS-VIVANTS PAR ANNÉE DE DIFFUSION (1950-2017) ET PAR MÉDIUM.....	111
GRAPHIQUE 3 – NOMBRE DE FICTIONS DE MORTS-VIVANTS PAR ANNÉE DE DIFFUSION (1950-2017).....	112
GRAPHIQUE 4 – NOMBRE DE FICTIONS SE SITUANT AU MOYEN ÂGE PAR ANNÉE DE DIFFUSION (1976-2014).....	113
GRAPHIQUE 5 – NOMBRE DE ROMANS DE FANTASY MÉDIÉVALISTES PAR ANNÉE DE DIFFUSION (1950-2017).....	114
GRAPHIQUE 6 – COURBE DE PROGRESSION DE NICK RAMOS.....	356
FIGURE 1 – COUVERTURES DES ROMANS TARNSMEN OF GOR, (À GAUCHE) ET KAJIRA OF GOR (À DROITE), RESPECTIVEMENT ILLUSTRÉES PAR BORIS VALLEJO ET KEN KELLY.....	194
FIGURE 2 – JUXTAPOSITION DE LA VILLE DE ZENGZHOU (À GAUCHE) ET D'ISENGARD (À DROITE).....	250
FIGURE 3 – EXTRAITS DU JEU DEAD RISING 2.....	332
FIGURE 4 – EXTRAITS DU JEU DEAD RISING 3.....	332
FIGURE 5 – CARTE DE LOS PERDIDOS.....	360
FIGURE 6 – MAQUETTE DE LOS PERDIDOS.....	360
FIGURE 7 – SCHÉMA DES RÉCITS DE CLOUD ATLAS.....	398
FIGURE 8 – PYRAMIDE.....	480
FIGURE 9 – SUPERPOSITION DES LIEUX ÉPISODIQUE ET SÉMANTIQUE.....	486
FIGURE 10 – CAS DE FIGURE A : RÉMINISCENCE DU 16E MASQUE (CHAPITRE 9, « THE WASTELAND »).....	487
FIGURE 11 – CAS DE FIGURE B : RÉMINISCENCE DU 5E MASQUE (CHAPITRE 4, « WHEREFORE ART THOU? »).....	488
FIGURE 12 – LE BARRAGE HOOVER.....	489
FIGURE 13 – RÉMINISCENCE DU 9E MASQUE (CHAPITRE 6, « VILLAGE APPROACH »).....	498
FIGURE 14 – PYRAMIDE ET L'HÔTEL LUXOR.....	498
FIGURE 15 – MONDE RÉEL, MONDE HYPERRÉEL.....	503
FIGURE 16 – LES ESCLAVES DE PYRAMIDE.....	504
FIGURE 17 – MONKEY EXPÉRIMENTE LE MONDE SIMULÉ DE PYRAMIDE (1).....	505
FIGURE 18 – MONKEY EXPÉRIMENTE LE MONDE SIMULÉ DE PYRAMIDE (2).....	506
FIGURE 19 – CHAPITRE 11 (« THE OLD BATTLEFIELD ») : PREMIER NIVEAU EN VUE AÉRIENNE ET DÉBUT DU SECOND.....	512

REMERCIEMENTS

Je voudrais d'abord remercier ma directrice et mon directeur, la professeure Christiane Lahaie et le professeur Christian-Marie Pons.

Merci, Monsieur Pons, de m'avoir transmis le goût de l'étymologie et de m'avoir fait réaliser que toute thèse n'est jamais qu'une autobiographie. J'aurai ainsi passé ces cinq dernières et plaisantes années à tenter, à plein temps, de mieux me connaître moi-même – part médiale comprise.

Merci, Madame Lahaie, de m'avoir orienté, au hasard d'un séminaire, non pas dans l'espace, mais vers la spatialité, et d'avoir laissé trainer en bibliographie un certain ouvrage d'Augustin Berque.

Merci à tous les deux de m'avoir tenu par la main tout ce temps alors que j'avancais à l'aveugle dans un champ de mines, et de m'avoir accordé la joie de ne jamais choisir entre les mondes des lettres et des communications.

Je voudrais également remercier les membres du comité d'évaluation, les professeurs Emmanuel Buzay, Marc-André Fortin et François Yelle, pour leurs commentaires éclairants, qui ont su faire grandir cette thèse.

Enfin, je voudrais dédier ces pages à Justine – à la fois phare et bouée – mais aussi à Mathilde, Théodore et Henri, trois petits êtres magnifiquement chaotiques pour qui j'éprouve un amour infini...

SOMMAIRE

Cette thèse a pour objectif de comprendre l'engouement pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions post-catastrophiques. Ces fictions, dans la mesure où elles témoignent d'une appréciation négative du monde contemporain qui les a vues naître, appellent pour les analyser une herméneutique soucieuse d'examiner les relations qu'elles entretiennent avec la société d'où elles émergent. En raison de leur caractère utopique, de telles fictions opèrent une lecture symptomale de la conjoncture présente et proposent en retour une alternative (une contrepartie améliorative) sous la forme d'une société autre, sise dans un espace-temps autre. Nombre d'entre elles, produites dans les dernières décennies du XX^e s. et au début du XXI^e s., ont ceci de particulier qu'elles traitent moins d'organisations sociales que d'un écoumène, d'une part – un terme qui désigne l'ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques qu'une société entretient avec son environnement (Berque 2000b) – ainsi que des modalités de l'habiter en cet écoumène, d'autre part.

L'hypothèse de départ de cette thèse est la suivante : le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine témoigne moins d'une affinité des producteurs et des récepteurs d'œuvres médiévalistes avec cette période historique qu'avec l'écoumène et l'habiter qui la caractérisent – ou du moins ceux que la culture de genres contemporaine lui impute –, mais aussi d'un rejet symétrique de l'écoumène et de l'habiter contemporains. En d'autres termes, il est question ici d'un malaise de l'habiter.

En vue d'atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé, une perspective soucieuse d'examiner la représentation de l'écoumène et de l'habiter dans les fictions post-catastrophiques d'inspiration médiévale sera proposée, la mésocritique, de même qu'une méthode qui lui est propre, l'analyse mésogrammatique. Une fois cette perspective et cette méthode définies, elles seront appliquées à un corpus composé de la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, de James Dashner, des franchises transmédiatiques *Dead Rising*, de Capcom, et *Enslaved: Odyssey to the West*, de Ninja Theory, ainsi que du roman *Cloud Atlas*, de David Mitchell.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Dans son article « Dreaming of the Middle Ages », Umberto Eco (1986) dresse le constat d'un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale contemporaine de son époque. Il se manifeste comme « une curieuse oscillation entre le néomédiévalisme fantastique et un examen philologique responsable¹ » (p. 63, notre traduction). Une trentaine d'années plus tard, ce constat demeure toujours vrai.

Comme le mentionne Ferré (2013), le goût pour le Moyen Âge tel qu'il se présente à partir de la fin du XX^e s. est principalement inscrit dans la littérature, le cinéma, les illustrations et les jeux vidéo par le biais de la *fantasy*, genre « caractérisé par une atmosphère "médiévalisante", la présence du merveilleux et le décor souvent imaginaire d'aventures rappelant les romans de chevalerie ou les épopées médiévales » (p. 126), dont les références au Moyen Âge se manifestent par le biais de l'architecture et des paysages, de personnages archétypiques (tels que le roi, le magicien et le chevalier) ainsi que d'un bestiaire et d'un degré de développement technique moindre en comparaison du nôtre.

Toutefois, ce Moyen Âge de *fantasy* ne doit pas occulter les nombreuses manifestations culturelles qui accordent une large place aux représentations du Moyen Âge historique, à commencer par les reconstitutions historiques, parmi lesquelles figurent la bataille de Grunwald, qui réunit 1300 reconstituteurs et un public de 15 000 spectateurs, la bataille d'Hastings et ses 600 participants, ainsi que le siège de la forteresse teutonique de Marienbourg. L'industrie touristique accorde une large place à cette époque historique avec ses foires et festivals médiévaux, à l'instar des Médiévales de Provins, qui attirent annuellement 90 000 visiteurs et leur propose de revivre les foires de Champagne aux XII^e et XIII^e s. avec ses marchands, ménestrels, troubadours, saltimbanques et amuseurs de foule, de même que son bal, ses tournois, ses jeux, joutes et spectacles de rue, de musique et de danse.

Sans être cantonné au divertissement, le Moyen Âge (ses événements et personnages marquants en particulier) fait également l'objet de réappropriations de la part des politiciens et partis, à commencer par la récupération identitaire exercée par l'extrême-droite. Pensons à Sarah Palin

¹ « a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination » (Eco 1986, p. 63).

(2015) dépeignant la députée du Front National Marion Maréchal-Le Pen – connue pour ses positions antimigratoires – sous les traits de Jeanne d’Arc, ou au grand-père de la prétendue nouvelle incarnation de la Pucelle d’Orléans, Jean-Marie Le Pen, dévoyant le slogan de soutien aux victimes des attentats contre *Charlie Hebdo* en affirmant « Je suis Charlie Martel » (cité dans Gendron 2015), en référence à Charles Martel et à la bataille de Poitiers contre les Sarrasins. Et c’est en mobilisant une rhétorique médiévaliste que le président américain George W. Bush qualifie la lutte contre le terrorisme de « croisade » aux lendemains des attentats du 11 septembre 2001, amalgamant dans un même discours Islam, barbarie et terrorisme : « nous devons demeurer alertes devant le fait que ces êtres mauvais [les terroristes] existent toujours. Nous n’avions pas vu ce genre de *barbarie* depuis longtemps [...] Cette *croisade*, cette *guerre contre le terrorisme*, sera longue² » (Bush 2001, notre traduction, nous soulignons). Ceci, avant qu’une réplique cinématographique, *Kingdom of Heaven*, de Ridley Scott (2005), ne mette en scène la troisième croisade afin de prêcher à l’inverse la tolérance religieuse.

Le Moyen Âge jouit d’une grande visibilité dans les productions de l’industrie culturelle, du roman à la bande dessinée, en passant par le cinéma, la télévision, le jeu vidéo et le jeu de rôle³. Le médiéval est mobilisé très tôt dans l’histoire de ces deux derniers médias. Le premier jeu de rôle sur table*, mais aussi le plus vendu⁴ et sans doute le plus connu, *Dungeons and Dragons*, propose un univers de *fantasy* directement inspiré de la trilogie médiévaliste *The Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien. L’influence du médiéval se fait également sentir sur les premiers *MUDS* (ou « *Multi-user Dungeon* »⁵) apparus à la fin des années 1970, sur les jeux sur borne d’arcade tels que *Dragon’s Lair* (Cinematronics 1983), *Gauntlet* (Atari Games 1985), *Golden Axe* (Sega 1989) et *Knights of the Round* (Capcom 1991), de même que sur les premiers jeux de console tels qu’*Adventure*, de Warren Robinett (1979), *Galahad and the Holy Grail*, de Douglas Crockford (1982), *Excalibur*, de Chris Crawford, Larry Summers et Valerie Atkinson (1983), *Avalon*, de Steve Turner (1984), *Deadly Towers*, de Lenar et Tamtex (1986), *The Legend of*

² « we need to be alert to the fact that these evil-doers still exist. We haven't seen this kind of barbarism in a long period of time. [...] This crusade, this war on terrorism is going to take a while » (Bush 2001).

³ Les termes suivis d’un astérisque renvoient au glossaire.

⁴ Plus de trente ans après la sortie de la première édition, les ventes du jeu et de ses produits dérivés représentent près de la moitié des revenus totaux de cette industrie (Hite 2006).

⁵ Ancêtres des jeux en ligne massivement multi-joueurs (« *MMOG* ») actuels.

Zelda, de Shigeru Miyamoto et Takashi Tezuka (1986), *Lancelot*, de Level 9 (1988), et *Wizard & Warriors*, de Rare (1990).

Aujourd'hui, le Moyen Âge est toujours aussi populaire auprès de l'industrie des jeux et de ses utilisateurs. On le trouve dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs de *fantasy* tels que *Lineage*, *Ultima Online*, *Dark Age of Camelot*, *Guild Wars*, *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, *The Lord of the Rings Online*, *Rift*, *Runescape*, *Age of Conan* et surtout *World of Warcraft*, le plus fréquenté d'entre tous, qui comptait 12 millions de joueurs au dernier trimestre de l'année 2010, alors qu'il était au sommet de sa popularité (Statista 2015)⁶. Cette culture teinte également un grand nombre de jeux vidéo sur PC et sur consoles, en particulier depuis le début des années 2000, sachant que sur un corpus de 600 titres médiévalistes recensés par Romera, Ojeda et Velasco (2018), 492, soit 82%, ont été produits lors de la seule période 2003-2013. Parmi eux figurent les jeux et séries vidéoludiques *Assassin's Creed I*, *Dark Souls*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Stronghold*, *The Elder Scrolls*, *The Legend of Zelda*, *The Witcher* et *Valnir Rok*. Si les titres sont abondants, notons qu'ils rencontrent également un succès critique important. Sur les 50 meilleurs jeux vidéo de tous les temps répertoriés sur le site *Metacritics*, compilant les évaluations des joueurs et les critiques des médias, 11 ont pour cadre un Moyen Âge historique ou de *fantasy*.

Les jeux de rôle grandeur nature* (GN) à thématique médiévale ne sont pas en reste, à l'instar du ConQuest de Brokeloh, en Allemagne, qui réunit annuellement plus de 8000 participants incarnant autant de personnages impliqués au cœur de multiples intrigues et combats à grande échelle dans le monde imaginaire de Mythodea, ou encore DrachenFest (Diemelstadt, Allemagne, 5000 participants), The Gathering (Locko Park, Angleterre, 3000 participants) et le Duché de Bicolline (Saint-Mathieu-du-Parc, Canada, 3000 participants), de même que les jeux de rôle sur table, parmi lesquels figurent – outre les emblématiques *Dungeons & Dragons* et *Warhammer* – *Arcana Unearthed*, *Ars Magica*, *Danse Macabre*, *Legend of the Five Rings*, *Pathfinder*, *Runequest* et *Song of Swords*, pour n'en citer que quelques-uns, ou encore les jeux de cartes

⁶ Pour donner une idée de ce succès, sur les dix MMOG les plus populaires en 2014, selon le site *PC Games* (Wilson 2014), six appartiennent à la *fantasy*.

(*Magic: The Gathering, Legends of Norrath*) et de plateau (*Carcassonne, Barony, Caylus, Troyes*).

Le Moyen Âge constitue un réservoir pratiquement inépuisable d'éléments prêts à l'emprunt et à l'emploi : des événements et situations historiques (al-Andalus, la croisade des Albigeois, la révolte d'An Lushan et les guerres entre les dynasties Jin et Song dans les romans *The Lions of Al-Rassan*, *A Song for Arbonne*, *Under Heaven* et *River of Stars*, de Guy Gavriel Kay), des personnages historiques, semi-légendaires et légendaires (tels Roland de Roncevaux dans le cycle romanesque *The Dark Tower*, de Stephen King, le roi Arthur dans le jeu d'arcade *Ghosts 'n Goblins*, de Tokuro Fujiwara, et Sun Wukong dans la série télévisée *Into the Badlands*, d'Alfred Gough et Miles Millar), de créatures folkloriques (les trolls et les elfes dans les jeux de rôle sur table *Dungeons and Dragons* et *Warhammer*, ainsi que dans la série romanesque *Harry Potter*, de J. K. Rowling, les leprecauns et les djins dans le roman *American Gods*, de Neil Gaiman), de légendes (pensons à la chasse sauvage dans le jeu vidéo *The Witcher: Wild Hunt*, de CD Projekt RED, et la trilogie romanesque *The Fionavar Tapestry*, de Guy Gavriel Kay), d'œuvres littéraires (le cycle arthurien dans le film *The Fisher King*, de Terry Gilliam, et *La Pérégrination vers l'Ouest* dans le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West*, de Ninja Theory), etc.

À l'inverse, parce que chaque chose que l'on choisit de dire au sujet du Moyen Âge se montre bien davantage révélateur de ce que l'on est ou la société dans laquelle on évolue que de la période historique en elle-même (Emery 2009), le médiéval sert de tribune pour exprimer des enjeux contemporains. Ainsi, dans les romans *The Fionavar Tapestry*, *Tigana* et *A Song for Arbonne*, de Guy Gavriel Kay, le Moyen Âge devient un cadre où s'exprime un discours féministe (Kincaid 1997). La trilogie romanesque *The Last Herald Mage*, de Mercedes Lackey, et la série *Nightrunner*, de Lynn Flewelling, sont quant à elles l'occasion d'aborder la question de l'homosexualité masculine.

Pour rendre compte de ces diverses manifestations culturelles, plusieurs termes ont pointé, tels que « néomédiéval », « pseudo-médiéval », « moyenâgeux », « médiévalisant », « néoféodal » : autant d'adjectifs qui ont pour vocation de traiter des rapports – parfois obsessionnels – qu'entretient l'imaginaire contemporain avec cette période historique qu'est le Moyen Âge, un

ensemble de phénomènes que l'on désigne sous le vocable « médiévalisme », lequel désigne la réception du Moyen Âge à des époques ultérieures (Ferré 2010) (chapitre 1).

Le succès que connaissent les œuvres d'inspiration médiévale depuis le début du XXI^e s. s'accompagne, de manière concomitante, de celui des fictions post-catastrophiques, tel qu'en témoignent le nombre grandissant et la popularité d'œuvres parues au cours des deux dernières décennies, à l'instar des séries télévisées *Battlestar Galactica*, de Ronald D. Moore (2003, 2004-2009), *Falling Skies*, de Robert Rodat (2011-2015), *Fear the Walking Dead*, de Robert Kirkman et Dave Erickson (2015-), *Jericho*, de Stephen Chbosky et Jon Turteltaub (2006-2008), *Revolution*, d'Eric Kripke (2012-2014), *The 100*, de Jason Rothenberg (2014-), et *The Walking Dead*, de Frank Darabont et Robert Kirkman (2010-), mais aussi de films tels que *Dredd*, de Pete Travis (2012), *I am a Legend*, de Francis Lawrence (2007), *Mad Max: Fury Road*, de George Miller (2015), *Oblivion*, de Joseph Kosinski (2013), *Snowpiercer*, de Bong Joon-ho (2013), *The Book of Eli*, d'Albert et Allen Hughes (2010), et *The Matrix*, des Wachowski (1999-2003), des romans *Divergent*, de Veronica Roth (2011-2014), *The Hunger Game*, de Suzanne Collins (2008-2010), *The Maze Runner*, de James Dashner (2009-2016), *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007), *The Road*, de Cormac McCarthy (2006) et *Wayward Pines*, de Blake Crouch (2012-2014), ainsi, enfin, que dans les jeux vidéo *Aeon Flux* (2005), *APOX* (2011), *Battlefield 2142* (2006), *BioShock* (2007), *Borderlands* (2009-2015), *Brink* (2011), *Call of Duty: Ghosts* (2013), *Darksiders I, II et III* (2010-2018), *DayZ* (2013), *Dead Island* (2011-2017), *Dying Light* (2015), *Eidolon* (2014), *Epic Mickey*, *Fallen Earth* (2009), *Fallout* (1997-2015), *Frostpunk* (2018), *Gears of War* (2006-2016), *Half-life* (1998-2007), *Horizon Zero Dawn* (2017), *Just Survive* (2015), *Left Behind* (2006), *Mad Max* (2015), *Metro 2033* (2010) et *Metro: Last Light* (2013), *Nier* (2010), *Rage* (2011), *ReCore* (2016), *Spec Ops: The Line* (2012), *S.T.A.L.K.E.R.* (2007-2009), *State of Decay 1 et 2* (2013, 2018), *The Age of Decadence* (2015), *The Final Station* (2016), *The Last of Us* (2013), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017), *The Walking Dead: A Telltale Games Series* (2012-2017), *Wasteland II* (2014) et *Xenoblades Chronicles X* (2015). Si les œuvres mentionnées s'avèrent pour l'essentiel tirés de la culture anglo-saxonne, les productions québécoises, en la matière, ne sont pas en reste. On pense à la bande dessinée en trois tomes *Hiver nucléaire*, de Cab (2016-2018), aux romans *Chroniques post apocalyptiques d'une enfant sage*, d'Annie Bacon (2016), *Hivernages*, de Maude Deschênes-Pradet (2017), *Dévorés*, de

Charles-Étienne Ferland (2018), *Myriam Fontaine : Québec 2035*, de Karine Glorieux (2007), *Oscar De Profundis*, de Catherine Mavrikakis (2016), et *Chroniques du pays des mères*, d'Élisabeth Vonarburg (1997), au recueil de nouvelles *Récits de Médilhault*, d'Anne Legault (1994), aux films *Les affamés*, de Robin Aubert (2017) et *Feuilles Mortes*, d'Edouard Tremblay, Carnior et Thierry Bouffard (2016), et au jeu vidéo *Far Cry: New Dawn*, d'Ubisoft Montréal (2019).

Parmi ces œuvres, plusieurs versent, elles aussi, et à différents degrés, dans le médiévalisme. Ainsi, l'effondrement de la société contemporaine telle que nous la connaissons cède le pas à un nouveau Moyen Âge, tantôt dysphorique, tantôt souhaité et teinté de nostalgie. Il se caractérise par une désévolution technologique et un retour à la vie agraire, communautaire et clanique. On y adopte une conception cyclique du temps, on y convoque de nouvelles invasions barbares, on y constate la recrudescence de l'obscurantisme, de l'irrationalité, de la superstition et du dogmatisme, mais aussi de nouvelles formes de servage, on y ressuscite les charniers de la Peste noire et on y célèbre le retour à la nature. Ou alors ce sont les royaumes de la *fantasy* eux-mêmes qui, dans leur propre monde, indépendant du nôtre, succombent à leur tour sous le poids de la catastrophe, à l'instar de l'Hyrule de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Si l'emprunt au médiéval se donne à voir de manière massive et déclarée – c'est le cas de la décalogie romanesque *Le Monde de la Terre creuse* et de la série télévisée *The 100* –, il peut à l'inverse se montrer subtil et ponctuel : ainsi du motif de la Terre gaste retravaillé dans le roman *Cloud Atlas* (chapitre 9) et le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* (chapitre 10).

Dans un tel contexte, la convergence des œuvres post-catastrophiques et médiévalistes n'a en soi rien d'étonnant, dans la mesure où elles partagent plusieurs caractéristiques qui les rendent aisément compatibles. Dans un premier temps, les unes et les autres conjurent à leur façon le monde contemporain dans lequel elles ont été produites. Les œuvres post-catastrophiques le relèguent à un passé qui ne saurait être restauré, irrévocable, pré-catastrophique et souvent oublié. Les œuvres médiévalistes font pour leur part le choix de nier son existence. Soit le monde contemporain n'est pas encore advenu, comme c'est le cas dans les fictions se déroulant au cours d'un Moyen Âge historique. Soit il évolue en un plan séparé du monde de l'œuvre : c'est souvent

ce que l'on retrouve dans la *fantasy*, bien que dans plusieurs oeuvres, des ponts existent et favorisent une intercommunication entre les mondes (dans *The Fionavar Tapestry*, de Kay, ou *The Chronicles of Narnia*, de C. S. Lewis, par exemple).

Toutefois, et dans un deuxième temps, si elles conjurent le monde contemporain, le maintiennent volontairement à distance, les œuvres post-catastrophiques et médiévalistes ne font en réalité que parler de lui, et le plus souvent en des termes peu élogieux sous la forme d'une appréciation négative. Dans le premier cas, le contemporain est gros des catastrophes à venir : écologiquement insoutenable, il appelle les dérèglements climatiques, la pollution, l'infertilité, la dégénérescence du génôme humain et ce jour où la nature reprendra ses droits. Militariste, on dépeint son système géopolitique comme instable, périlleux et précaire : une ogive nucléaire lancée par inadvertance ou par bravade, et la Terre ressemble à un vaste no man's land radioactif. Aveuglé par le scientisme et le techno-optimisme, et son hubris se retourne contre lui : c'est la technologie qui se révolte contre son créateur et l'émergence d'aberrations post-humaines. Mondialisé, enfin, les infrastructures assurant la mobilité favorisent en retour la propagation à large échelle des virus les plus létaux, et ce, avec célérité. En d'autres termes, la catastrophe dépeint le contemporain par le biais de l'hypotypose, suivant l'acception de Larue (2010), c'est-à-dire comme une « présentation fascinée et fascinante du pire » (p. 89). Dans le deuxième cas, c'est-à-dire dans les mondes d'inspiration médiévale, le contemporain est présent en creux, *in absentia*. C'est un monde sur-technologisé de mégapoles qu'occulte, pour reprendre les termes de Peterson (2012), une fantaisie pastorale et agraire, mais aussi un espace complexe et désordonné se profilant derrière un autre perçu, par symétrie, comme étant simple, régi par un ordre inambigu. À moins que le Moyen Âge ne se présente lui-même comme une forme exacerbée du contemporain, à l'instar de ces futurs dystopiques marqués par un pouvoir corporatique représentatif du néoféodalisme⁷.

Dans un troisième temps, les mondes post-catastrophiques et d'inspiration médiévale puisent tous deux dans le registre de l'utopie* négative (dystopie*) et positive (eutopie*) (Sargent 2005), mises l'une et l'autre en tension. Dans le médiévaliste *The Lord of the Rings*, on trouve cette tension dans la juxtaposition de la sylvestre Lothlórien (eutopie écologique) et de l'Isengard

⁷ Voir section 1.4 et Kaufman (2013).

(dystopie industrielle). Dans le post-catastrophique *The Hunger Games*, on oppose la forêt vivrière du District 12 (eutopique) à celle de l'arène des 74^e Jeux de la faim, lieu de fratricide émaillé par un dispositif panoptique, emblématique du pouvoir autocratique du Capitole (dystopique).

Dans un quatrième et dernier temps, les œuvres post-catastrophiques et médiévalistes proposent des manières alternatives d'habiter le monde et d'être ensemble, marquées notamment par un retour à la nature, à l'autarcie et à la communauté, cette dernière étant prise, suivant la définition classique de Tönnies (2010 [1887]) comme une association d'individus liés émotionnellement (par exemple, la famille, les amis, le voisinage et les sectes religieuses), géographiquement et par une appartenance commune à une identité de groupe, appartenance qui inclut des habitudes, des coutumes et des mœurs. Ces individus interagissent directement et concrètement, en situation de face à face. Ils agissent conformément à une volonté collective, laquelle est incarnée par leurs efforts individuels. Ces alternatives à l'habiter contemporain sont présentées de plus en plus fréquemment dans le cadre de ce que l'on pourrait qualifier de « fictions écouménales », les mondes détaillés représentés constituant l'objet central du récit en tant qu'entité chimico-physique et organique, mais surtout en tant qu'écoumène. Ces fictions écouménales relèvent de l'art de la construction de mondes (« *art of world building* ») et tendent à se décliner transmédiatiqement (Jenkins 2006a), c'est-à-dire à travers plusieurs médias.

Ceci étant dit, à quoi peut-on attribuer le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions post-catastrophiques? Notre objectif de recherche principal est d'apporter une réponse à cette question, dans les limites, évidemment, du corpus que nous soumettrons à l'analyse. Une manière de procéder, on ne peut plus pertinente et légitime, serait d'accorder la parole aux publics de ces fictions eux-mêmes et de situer nos recherches dans le cadre des études de la réception. Néanmoins, nous prendrons le parti de reporter cette étape à plus tard et nous travaillerons pour l'instant en amont, en interrogeant les œuvres elles-mêmes : que puisent-elles dans ce Moyen Âge bien plus imaginaire et fantasmé qu'historique? Et que ressort-il de ce dialogue survenant à chaque fois qu'elles font se confronter un passé fantasmé et une lecture de la conjoncture actuelle? Les outils que nous développerons pour atteindre notre objectif importeront tout autant que les réponses obtenues.

Les fictions post-catastrophiques et médiévalistes, dans la mesure où elles témoignent d'une appréciation négative du monde contemporain qui les a vues naître, appellent pour les analyser une perspective sociocritique prise au sens large, c'est-à-dire une herméneutique soucieuse d'examiner les interactions entre l'œuvre et la société d'où elle émerge. En raison de leur caractère utopique, de telles fictions opèrent une lecture symptômale de la conjoncture présente et proposent en retour une alternative (une contrepartie améliorative) sous la forme d'une société autre, sise dans un espace-temps autre : une île oubliée des cartes, une exoplanète reculée, un passé mythique, un monde parallèle, un futur proche ou lointain, etc. Nombre d'entre elles, produites dans les dernières décennies du XX^e s. et au début du XXI^e, ont ceci de particulier qu'elles traitent moins d'organisations sociales que d'un écoumène⁸, d'une part – un terme qui désigne l'ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques qu'une société entretient avec son environnement (Berque 2000b) – ainsi que des modalités de l'habiter en cet écoumène, d'autre part.

Prises en tant que fictions écouménales, les œuvres post-catastrophiques et médiévalistes actuelles dépeignent des mondes où les réalités chimico-physiques, organiques et humaines s'interpénètrent intimement. L'analyste se doit de les appréhender dans leur globalité, sous peine que les discours réflexifs et critiques qu'elles émettent ne lui échappent. C'est pourquoi nous proposerons dans cette thèse une perspective apte à rendre compte de ces mondes et de leur habiter : la mésocritique.

Au plan théorique, la mésocritique s'appuiera essentiellement sur les acquis de la géographie culturelle et de la mésologie (ou science des milieux), en particulier les travaux d'Augustin Berque, qu'il s'agira de mettre à profit dans une herméneutique des mondes diégétiques qui émaillent la culture de genres, et ce, dans un dialogue avec ces autres perspectives qui ont abordé à leur manière la spatialité des textes⁹ et la question de l'habiter, soit l'écocritique, la

⁸ Du grec ancien *oikoumenê gê*, ou « terre habitée ».

⁹ « Texte » sera entendu dans cette thèse comme une *configuration de signes réputée enclose par des marqueurs de nature métacommunicationnelle* (par exemple, les couvertures d'un livre, les génériques introductif et conclusif d'un film, etc.), mais potentiellement illimitée en vertu des phénomènes de transtextualité (voir la section 5.3.2.4. pour une définition de ce dernier terme).

sociocritique et la géocritique. À notre sens, la mésocritique s'avère nécessaire à la compréhension du goût contemporain pour le Moyen Âge dans la fiction post-catastrophique*.

Élaborer une herméneutique telle que la mésocritique constitue le second objectif poursuivi dans notre thèse, indissociable du premier portant sur le goût contemporain pour le Moyen Âge. En effet, selon notre hypothèse de départ, ce goût témoigne moins d'une affinité des producteurs et des récepteurs d'œuvres médiévalistes avec cette période historique qu'avec l'écoumène et l'habiter qui la caractérisent – ou du moins ceux que la culture de genres contemporaine lui impute –, mais aussi d'un rejet symétrique de l'écoumène et de l'habiter contemporains.

Pour atteindre les objectifs fixés, nous procéderons en trois étapes, auxquelles correspondront les trois parties de la thèse. Lors de la première étape, nous présenterons plusieurs concepts clefs dans l'appréhension de ces objets que sont les fictions post-catastrophiques médiévalistes. Au chapitre 1, nous verrons brièvement comment le Moyen Âge a été construit à travers les époques, constatant que son image et son appréciation se montrent particulièrement mouvantes. Puis nous définirons ce qu'est le médiévalisme, phénomène témoignant de la réception du Moyen Âge à des époques ultérieures et donnant lieu, notamment, à des manifestations culturelles concrètes dans le jeu, la littérature, le cinéma, etc. Qui plus est, nous aborderons la question du néomédiévalisme, dont l'emploi par certains spécialistes des études en médiévalisme nous paraît problématique. Nous terminerons ce chapitre par des considérations sur le phénomène de la médiévalgie, dont le terme, proposé par Morsel (2007), rend compte des dimensions nostalgique et dystopique du Moyen Âge tel que perçu par les contemporains : deux faces que les fictions post-catastrophiques abordent à leur manière.

Ensuite, dans le chapitre 2, nous articulerons l'expression de ce goût pour le Moyen Âge autour des questions d'utopie et de nostalgie. Regarder avec une envie non dépourvue de quelque désarroi cette époque et ce monde du passé donne lieu à sa transposition dans un espace-temps autre, latéral, marqué par l'appréciation négative de la conjoncture présente et son amélioration sous une forme médiévaliste utopique, empreinte de nostalgie. C'est dans la rencontre de ces deux principes appréciatif et amélioratif que réside l'utopie prise en tant que rhétorique spatiale. Dans un premier temps, nous aborderons le concept d'utopie, dont le sens et les définitions

varient grandement à travers son histoire pluriséculaire. Nous prendrons soin de distinguer ses différentes formes, telles que l'utopie critique*, la contre-utopie*, les dystopies classique* et critique*, la cacotopie*, l'uchronie* et l'eutopie*, entre autres. Nous verrons que l'utopie mobilisée en fiction s'avère à la fois transgénérique et transmédiatique et nous proposerons enfin notre propre définition du terme, en confirmant que l'utopie se présente comme une classe regroupant la dystopie (ou utopie négative) et l'eutopie (ou utopie positive). Dans un deuxième temps, nous nous intéresserons à la nostalgie, distinguant ce concept protéen dans ses dimensions temporelle et spatiale, personnelle et collective, restauratrice et réflexive. Dans un troisième temps, nous décrirons ce qu'est l'utopie nostalgique*, que nous rapporterons aux fictions médiévalistes.

Dans le chapitre 3, enfin, nous aborderons la fiction post-catastrophique. Les manifestations du goût pour le Moyen Âge s'avèrent beaucoup trop variées pour que nous puissions les embrasser toutes. Qui plus est, on constate à la fois, à partir des années 2000, un intérêt croissant pour les œuvres médiévalistes et pour les fictions post-catastrophiques. Parmi ces dernières, il en est de nombreuses qui présentent elles-mêmes une dimension médiévaliste conséquente : l'après-catastrophe y témoigne d'un retour au Moyen Âge, larvé ou manifeste. C'est plus précisément sur ce pan de la culture de genres que nous porterons notre attention, ceci afin de mieux circonscrire l'objet de nos recherches, soit la fiction post-catastrophique contemporaine. Nous débuterons donc ce chapitre par une description et une définition du post-catastrophique en prenant soin de nous distancier des termes « post-apocalyptique », plus couramment employé, et « post-holocauste », qui apparaissent tous deux problématiques à nos yeux. Nous verrons que ces fictions mobilisent une rhétorique utopique, en ce sens qu'elles mettent en tension une appréciation négative de la société qui les a vues naître et une proposition alternative, améliorative. Nous décrirons ensuite certaines caractéristiques diégétiques de la catastrophe : sa nature humainement motivée ou immotivée ainsi que son échelle. Nous terminerons le chapitre par quelques considérations sur la popularité des œuvres post-catastrophiques et médiévalistes, en forte hausse entre le début de la décennie 2000 et le milieu de la décennie 2010.

Au cours de la deuxième étape, nous émettrons l'hypothèse selon laquelle ce dont témoigne la popularité des œuvres médiévalistes dans la culture de genres contemporaine, c'est d'un goût

pour une spatialité et un habiter tels qu'on les impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec l'environnement. Mettre au jour l'habiter médiévaliste promu par les fictions post-catastrophiques et son envers, l'habiter contemporain, avec lequel il entretient un rapport réflexif et critique, appelle la mise sur pied d'une herméneutique que nous qualifierons de « mésocritique », de même qu'une méthode qui lui convienne, soit l'analyse mésogrammatique. C'est de cela qu'il sera question dans les chapitres 4, 5 et 6.

Le chapitre 4 portera sur les concepts d'espace, de lieu, de milieu et d'habiter tels qu'ils sont abordés par la géographie culturelle et la mésologie par Augustin Berque, Jacques Lévy, Michel Lussault et Matthis Stock, notamment. Il s'agira de doter la mésocritique de certaines assises au plan de la spatialité. En ce qui concerne l'habiter, ses principales formes, interdépendantes, seront décrites tour à tour : « l'être dans l'espace », le « faire dans l'espace », le « faire avec l'espace », « l'être ensemble dans l'espace » et « l'être entre les espaces ». Par la suite, nous verrons que les fictions post-catastrophiques médiévalistes proposent une appréciation négative de la conjoncture présente d'où elles émergent. Nous présenterons donc un portrait des milieux et de l'habiter contemporains articulé autour des questions de l'acosmie*, du besoin de nature et de l'altérisation*, de la densification et de la complexification des milieux.

Dans le chapitre 5, nous verrons que si les concepts d'habiter et de milieu sont devenus aujourd'hui incontournables en géographie culturelle et en mésologie, ils demeurent encore marginalement exploités dans les études de la spatialité des textes. Il appartiendra à la mésocritique de les placer au cœur de ses analyses. Nous verrons que la mésocritique s'intéresse à la mise en configuration des relations écouménaes – c'est-à-dire des relations sociales, techniques et symboliques constitutives des milieux humains et exprimant une forme de l'habiter – inscrites au sein de mondes diégétiques et, en particulier, dans le cas qui nous intéresse, les mondes des fictions post-catastrophiques médiévalistes. Nous mettrons en évidence le double caractère réflexif et critique des œuvres au plan de l'habiter. Réflexivité : toute œuvre relève d'un acte cartographique, en ce sens qu'elle révèle les liens profonds qui unissent l'individu à l'environnement au sein duquel il évolue. De tels liens – qui font en sorte que l'être de l'humain relève moins d'une ontologie que d'une onto-géographie (l'être étant gravé dans la Terre et la

Terre, gravée dans l'être) –, toute œuvre les représente ou, plus précisément, les met en configuration. Critique : toute œuvre, et *a fortiori* toute œuvre utopique, met en place des stratégies rhétoriques démontrant la souhaitabilité ou l'indésirabilité de certaines modalités de l'habiter. En d'autres termes, elle ne se limite pas à produire une représentation de l'espace; elle prétend également le circonscrire en proposant une configuration des relations écouménaes plutôt qu'une autre.

Par la suite, nous examinerons les trois intérêts en recherche qui nous ont conduit à élaborer une mésocritique, en sachant que leur rencontre permettra d'analyser les fictions post-catastrophiques médiévalistes au regard de notre objectif de recherche principal. Le premier intérêt concerne les interactions entre les textes et la société. Ce sera l'occasion de montrer en quoi la perspective proposée établit un dialogue avec la sociocritique, dont elle se montre en partie tributaire.

Le second intérêt porte sur les mondes diégétiques de la culture de genres contemporaine et l'intercommunication entre les textes, les médias et les fictions. Rares sont les mondes qui, aujourd'hui, demeurent rattachés à un seul texte. Établir un corpus en vue d'une analyse mésocritique implique de dresser préalablement la carte de leur écosystème transtextuel : un grand nombre de mondes se voit construit transfictionnellement, soit à travers une pluralité d'œuvres et de textes (proposant des expansions*, des adaptations, des croisements*, etc.), de même que transmédiatiquement, c'est-à-dire par le biais de plusieurs supports. Prenons, par exemple, la franchise *Mass Effect*, dont l'univers est élaboré à travers huit jeux vidéo, huit romans, dont un interactif, cinq bandes dessinées, six séries bédéiques et un film d'animation, sans compter les productions non officielles de *fans* (nouvelles, films, etc.). À cela s'ajoutent d'autres relations textuelles telles que l'intertextualité*, notamment. Toute analyse mésocritique d'un monde diégétique nécessite de prendre en considération l'ensemble des rapports complexes avec ces autres œuvres et textes qui en assurent la complexité et la richesse.

Le troisième intérêt motivant l'élaboration d'une mésocritique est la spatialité des textes. À ce sujet, la mésocritique opère, vis-à-vis de la géocritique, un glissement du lieu vers le milieu et l'habiter. Comme elle, elle privilégie l'analyse de corpus géocentrés (c'est-à-dire constitués non pas en fonction d'un auteur, mais d'une entité spatiale). Contrairement à la géocritique, le

référent spatial guidant la constitution du corpus ne consiste pas en un lieu donné (la butte Montmartre ou la ville de Montréal, par exemple), mais en un certain type de configuration des relations écouménaes. La mésocritique se distingue également de l'écocritique. Si l'habiter comme « être dans l'espace » (ou plutôt comme « être sur Terre ») figure parmi les préoccupations de l'écocritique, celle-ci néglige néanmoins ses autres dimensions que sont le « faire dans l'espace », le « faire avec l'espace », « l'être ensemble dans l'espace » et « l'être entre les espaces », qui ne peuvent être éludés sous peine d'en réduire toute la complexité et la richesse. Surtout, l'écocritique opère un décentrement du point de vue de l'humain vers le monde non-humain (le chimico-physique et la vie organique) dans sa lecture des textes, un décentrement marqué par une perspective anti-anthropocentrique qui se montre incompatible avec celle, ontogéographique, que nous adopterons ici.

Si le chapitre 5 présente les fondements de la mésocritique, le chapitre 6 aborde quant à lui sa méthode, l'analyse mésogrammatique. Elle vise à produire une topologie des relations écouménaes qui assurent la cohérence et l'habitabilité d'un monde diégétique donné. En d'autres termes, il s'agit de rendre compte de la mise en configuration de l'habiter au sein d'un texte, soit du travail de l'habiter par le texte. Nous définirons les concepts de « mésogramme » (local et global) et de « motif mésogrammatique », que nous illustrerons à l'aide d'exemples ponctuels. Mis au jour par l'analyse mésogrammatique, le mésogramme se présente comme un noyau thématique auquel se rapportent les relations écouménaes constitutives d'un monde diégétique. Il s'agit de la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter de ce monde tel que mis en configuration. Les motifs mésogrammatiques, quant à eux, réalisent localement le mésogramme dans le monde diégétique d'une œuvre donnée. Ce sont des concrétions de relations écouménaes. Il peut s'agir d'objets ou de lieux, à l'instar d'une infrastructure autoroutière, d'une forge ou d'un jardin.

Nous verrons également que l'analyse mésogrammatique procède d'une triple échelle : microscopique (à l'échelle du fragment), mésoscopique (monde diégétique élaboré dans une œuvre unique, sérielle ou transfictionnelle, qu'elle soit monomédiatique ou transmédiatique) et

macroscopique (corpus onto-géocentré¹⁰ composé de plusieurs mondes diégétiques et des textes qui s’y rapportent).

Notre objectif de recherche principal, rappelons-le, est de comprendre le goût contemporain pour le Moyen Âge dans la fiction post-catastrophique. Plusieurs chercheurs issus des études en médiévalisme ont mis en contraste le monde contemporain et le Moyen Âge tel qu’il est représenté dans la culture médiévaliste afin de proposer des éléments de réponse à cette question, dont nous prenons note des récurrences. C’est sur cette base et en nous appuyant sur notre lecture des milieux et de l’habiter contemporains proposée à la fin du chapitre 4 que nous élaborerons le mésogramme de la recosmisation, de même qu’une grille d’analyse composée de catégories de relations écouménaes comprenant les couples « démediation*/surmediation* », « corps animal*/corps médial* », « altérisation*/désaltérisation* », « parts épisodiques et sémantiques du milieu » et « ordre/désordre », de même que la catégorie de l’« inversion* ».

Si le goût pour le Moyen Âge témoigne du fantasme d’un habiter tel qu’on l’impute à cette période historique, jugé préférable, par contraste, à l’habiter contemporain, alors le mésogramme de la recosmisation, de même que les relations écouménaes et les motifs mésogrammatiques qu’il subsume, rend compte de la manière dont un tel habiter et son envers se voient configurés au sein des œuvres médiévalistes.

La troisième étape, enfin, consistera à produire une série d’analyses mésogrammatiques portant sur un corpus composé de quatre œuvres post-catastrophiques médiévalistes afin de montrer comment le goût pour le Moyen Âge s’y traduit et ce que cela nous apprend sur l’habiter contemporain. Le corpus en question comprend la pentalogie romanesque *The Maze Runner* (Dashner 2009-2016), les franchises transmédiatiques* *Dead Rising* (Capcom 2006-2016) et *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010), ainsi que le roman *Cloud Atlas*, de David Mitchell (2007 [2004]), accompagné de ces autres œuvres qui entretiennent avec lui un rapport de transfictionnalité* que sont *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks* (Mitchell 2004 [1999], 2012 [2010], 2017 [2014]).

¹⁰ Voir section 5.3.3.

L'objectif poursuivi au cours de cette étape est double. D'une part, il s'agira de mettre en pratique la mésocritique et son analyse mésogrammatique afin d'en illustrer la pertinence. D'autre part, il sera question de montrer, par le biais d'une série d'analyses mésogrammatiques, comment les œuvres examinées traitent le mésogramme de la recosmisation à travers leurs stratégies rhétoriques propres. En d'autres termes, les analyses montreront comment le goût pour des milieux et un habiter médiévaux s'exprime dans ces fictions post-catastrophiques médiévalistes.

L'introduction à la troisième partie aura essentiellement pour but de justifier le choix de notre corpus, composé d'œuvres post-catastrophiques médiévalistes des années 2004 à 2013, période correspondant à une production faste en la matière. Les chapitres 7 à 10 seront consacrés à l'analyse des œuvres retenues.

Le chapitre 7 portera sur la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, de James Dashner (2009-2016). Dans un monde ravagé par des éruptions solaires, les ressources se raréfient et une coalition de gouvernements crée et dissémine un virus mortel afin de prévenir la famine en limitant la taille de la population mondiale. La portée du virus étant sous-estimée, c'est l'humanité tout entière qui risque de disparaître. Des scientifiques tentent alors d'élaborer un remède en menant des expériences sur des adolescents naturellement immunisés. À ces fins, les sujets subissent une série d'épreuves psychologiquement et physiquement éprouvantes, notamment dans un labyrinthe où ils sont enfermés. C'est d'ailleurs autour du motif mésogrammatique du labyrinthe que portera l'analyse de cette œuvre. Il oppose un habiter contemporain complexe et désorganisé, marqué par l'altérisation technique et l'inversion, et un habiter médiévaliste simple et ordonné, celui qu'instaurent les adolescents organisés en une communauté afin d'assurer leur survie. Cet habiter eutopique, transposé dans un environnement naturel épargné par la catastrophe constituera la fondation sur laquelle l'humanité en voie d'extinction pourra refleurir.

Le chapitre 8 traitera de la franchise vidéoludique *Dead Rising* (Capcom 2006-2016), qui présente une figure particulièrement populaire et inévitable des fictions catastrophique et post-catastrophique contemporaines : le mort-vivant. Chaque opus de la franchise se déroule dans un

périmètre sécurisé au sein duquel l'épidémie de morts-vivants est endiguée par les autorités gouvernementales. Le protagoniste doit à la fois survivre aux attaques des morts-vivants et déjouer les complots du gouvernement visant à instrumentaliser l'épidémie et taire sa responsabilité lors de sa dissémination initiale. L'emprunt de la franchise au médiéval se signale principalement par le biais du motif mésogrammatique de la place carnavalesque, où figure l'opposition entre un habiter contemporain acosmique et un habiter médiévaliste caractérisé par sa cosmicité*, soit pour l'essentiel un habiter écologiquement soutenable où les obstacles que le monde contemporain dresse entre les communautés locales et entre l'individu et son environnement sont abattues. Qui plus est, l'habiter médiévaliste de la franchise incite à une réappropriation de la technique. Contrairement à *The Maze Runner*, la franchise n'esquisse pas une eutopie à venir qui serait située comme en marge d'un monde ravagé. Son eutopie s'avère toujours temporaire, située au cœur d'un temps de célébration, d'un carnaval qui se gausse de l'habiter contemporain et en fait l'objet d'un jeu de massacre où vont de pair le comique et l'horreur.

Dans le chapitre 9, nous analyserons *Cloud Atlas*, de l'écrivain britannique David Mitchell, de même que, dans une moindre mesure, les romans qui se rapportent au même monde diégétique, soit *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*. S'il est généralement question de faire table rase de la complexité du monde dans les fictions post-catastrophiques, *Cloud Atlas* propose quant à lui une autre stratégie : cartographier le monde afin de le rendre cognitivement à l'échelle de l'habitant. Il s'agit en d'autres termes de transformer une communauté dans laquelle les membres peinent à imaginer les liens d'interdépendance et d'interconnexion qui les unissent dans un habiter mondialisé en une communauté *imaginée*, soutenue par un principe de sympathie universelle. Ce changement de stratégie passe par l'adoption d'outils technosymboliques aptes à produire une carte cognitive de l'écoumène* afin d'enrayer la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement.

C'est autour du motif mésogrammatique de la Terre gaste¹¹ que notre analyse sera structurée. Sa présence dans les pages de *Cloud Atlas* témoigne d'une relation hypertextuelle* avec le roman médiéval *Perceval ou le Conte du Graal*, de Chrétien de Troyes, et le poème *The Waste Land*, de T. S. Eliot. C'est autour de ce motif que s'articulent les oppositions entre le désordre contemporain et l'ordre médiéval, l'altérisation d'autrui au sein d'une communauté à imaginer et sa désaltérisation dans une communauté imaginée, de même que les consommations soutenable et insoutenable d'autrui et de l'environnement. Nous verrons que la Terre gaste ne peut être rédimée dans *Cloud Atlas*, mais que le roman, par le biais de métalepses, incite le lecteur à le faire dans son propre monde.

Dans le chapitre 10, enfin, nous aborderons la franchise vidéoludique *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010). Sa dimension médiévaliste se signale ici aussi sur le mode de l'hypertextualité*, alors qu'elle transpose librement le roman chinois *La Pérégrination vers l'Ouest*, de Wu Cheng'en, dans un monde post-catastrophique. Nous élaborerons notre analyse autour du motif mésogrammatique du pic des Vautours. Ce haut-lieu du bouddhisme chān, représenté dans l'œuvre de Wu Cheng'en, y est réactualisé sous la forme d'une pyramide, l'hôtel-casino Luxor de Las Vegas. Cette architecture emblématique de l'hyperréalité est transformée en arche et se voit placée au service d'un projet dystopique en vertu duquel des survivants asservis sont immergés de force dans la simulation d'un monde pré-catastrophique teinté de nostalgie, alors que toute expérience immédiate de l'environnement leur est désormais refusée. Si le pic des Vautours représente un lieu-phare du bouddhisme, une philosophie qui lève le voile sur le caractère illusoire du monde matériel, le Luxor, à l'inverse, devient un lieu emblématique de ces lieux de l'illusion que sont les mondes virtuels, vus ici dans leur prétention à se substituer au monde réel. *Enslaved* rend le joueur complice dans la destruction du simulacre et le convie à délaisser lui-même le monde virtuel du jeu par le biais d'un discours métaludique*.

¹¹ Terre ravagée, dévastée et stérile. Dans les légendes arthuriennes, une terre est gaste non en raison d'un phénomène naturel, mais plutôt de la transgression (ou de l'inaccomplissement) de principes moraux ou de l'avènement d'actes d'une grande violence susceptibles de mettre en danger la vie collective (Dubost 1991; Walter 2014).

Avant de poursuivre, une petite précision s'impose ici. La majeure partie des œuvres auxquelles nous nous référerons dans notre thèse ont été originellement produites en langue anglaise. Toutefois, nous les citerons dans leur traduction française afin d'éviter d'alourdir le texte. Là où des versions françaises ne sont pas disponibles, nous proposerons une traduction libre et renverrons au texte original en note de bas de page.

**PREMIÈRE PARTIE : MÉDIÉVALISME, UTOPIE ET FICTION POST-
CATASTROPHIQUE**

CHAPITRE 1

MÉDIÉVALISME, NÉO-MÉDIÉVALISME : DÉFINITION

Toute contribution scientifique portant sur la réception du Moyen Âge à une époque ultérieure s'inscrit dans un champ spécifique. Non pas celui des études médiévales, mais bien plutôt celui des études médiévalistes, car on ne s'intéresse pas au Moyen Âge historique ou culturel en soi, mais à ce qui s'en est dit, à ce qu'il représente au carrefour des points de vue et des époques. Une entreprise comme la nôtre doit donc emprunter un parcours obligé : dresser un panorama des constructions du Moyen Âge et préciser ce qu'on entend généralement par « médiévalisme ». C'est ce que nous ferons dans ce chapitre.

1.1. UN MOYEN ÂGE OU DES MOYENS ÂGES?

Le Moyen Âge, nous dit Amalvi (2016), « n'existe pas. Cette période de mille ans [...] est une véritable invention, une pure fiction » (p. 1). Le terme, une invention des humanistes du XV^e s., vient de *tempus medium*, signifiant *période intermédiaire* et désignant pour eux les dix siècles de barbarie qui séparent l'Antiquité gréco-romaine de la Renaissance (Amalvi 2016). De cette notion ressort, comme le rappellent Rochebouet et Salamon (2008), l'idée d'une période de transition médiocre et obscure.

Un nouveau regard sera néanmoins porté sur le Moyen Âge au XIX^e s. Comme le montre Stafford (1989), plusieurs figures importantes de la Grande-Bretagne à l'époque opposent avec nostalgie un mythe du Moyen Âge heureux et organique à un autre, celui d'une société composée d'individus isolés et souverains, chacun étant le centre auto-contenu de la conscience, du désir et d'un but, motivé par l'intérêt personnel et établissant des relations artificielles et contractuelles avec autrui. Ces différents penseurs, nous dit Stafford, mettent en contraste l'époque pré-commerciale du Moyen Âge et leur propre époque commerciale et industrielle. Il en va ainsi d'Augustus Pugin qui, en 1836, oppose la laideur des usines, entrepôts et autres constructions modernes à la beauté de l'architecture religieuse des XIV^e et XV^e s., contraste esthétique témoignant d'un autre d'ordre moral et spirituel : si les bâtiments publics sont bon marché et sales, c'est que l'on préfère le gain privé au détriment du bien-être des pauvres. Autre lecture contrastive rapportée par Stafford : celle de l'écrivain et historien Thomas Carlyle, en 1843, entre

le serf médiéval et l'ouvrier moderne. Le premier est nourri, logé, et entretient une relation en face à face avec ses supérieurs, alors que le travailleur du XIX^e s. ne connaît que des relations impersonnelles et contractuelles.

Cette attitude admirative pour le Moyen Âge est partagée par plusieurs autres, qui évoluent dans les mêmes milieux, soit autour du *Fraser's Magazine*, du groupe Young England et du Christian Socialism, ou plus tard, William Morris et la Guild Socialism. Au début du XX^e s., toujours suivant l'analyse de Stafford, Arthur. J. Penty, figure centrale de la Guild Socialism, relaie à son tour cette vision et prône un retour au Moyen Âge, écrivant que durant cette période, « l'Angleterre a été le pays le plus prospère et heureux en Europe, peut-être le plus heureux de tout temps dans l'histoire¹² » (cité dans Stafford 1989, p. 35, notre traduction). Pour lui, l'histoire propose deux types de sociétés : l'une collective, en santé, organique, l'autre mauvaise, individualiste, fondée sur l'exploitation. Après la destruction du communisme primitif par l'invention de l'argent dans la Grèce antique et le déchaînement d'avidité et d'égoïsme qu'elle entraîne avec elle, la chrétienté a favorisé selon lui un retour au sens du devoir et à la communauté organique.

Le Moyen Âge des Romantiques français, au XIX^e s., tel que le décrit Amalvi (2016) possède quant à lui deux visages : il y a, d'une part, le Moyen Âge lumineux se méfiant de la raison, celui du carnaval, de la Cour des miracles et de la fête des fous. D'autre part, il y a celui, sombre et terrifiant, des bûchers inquisitoriaux, de la peste noire, de la Guerre de Cent Ans et de la famine. Au cours du siècle qui sépare la Restauration et le gouvernement de Vichy, poursuit Amalvi (2016), le Moyen âge offre un terrain politique où s'affrontent monarchistes et républicains : les premiers jettent un regard nostalgique sur cette période d' « encadrement total de la société par le catholicisme [...] [qui] incarne un authentique âge d'or, un temps béni où il faisait bon vivre sous le gouvernement paternel des moines et des rois » (p. 4), alors que les seconds, dans la lignée des philosophes des Lumières, la fustige pour sa barbarie et son obscurantisme religieux.

¹² « England had been the most prosperous and happiest country in Europe, perhaps the happiest country at any time in history. » (cité dans Stafford 1989, p. 35)

Depuis les années 1980, le Moyen Âge connaît une mutation en même temps qu'un regain d'intérêt et se voit peint sous un jour favorable. Trois raisons complémentaires expliquent, selon Amalvi (2016), cette réhabilitation. D'abord, les travaux des historiens de la Nouvelle Histoire (Georges Duby, Jacques Le Goff, Emmanuel Le Roy Ladurie et Jean Favier) trouvent un large auditoire grâce à leurs ouvrages de vulgarisation¹³ et contribuent à démonter les stéréotypes péjoratifs à l'égard du Moyen Âge, proposés dès la Renaissance pour mettre en lumière son apport à la Modernité européenne. Ensuite, l'art médiéval exerce une fascination sur le grand public, ce dont témoignent de nombreuses manifestations culturelles. Enfin, une nouvelle conception du temps historique survient avec l'effondrement du bloc soviétique et la perte d'influence du marxisme. L'idée d'une histoire composée de ruptures successives avec le passé est remplacée par celle d'un temps cumulatif privilégiant la longue durée braudélienne et les transitions plus douces entre les époques, mettant à mal la quadripartition traditionnelle de l'histoire (Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, époque contemporaine). La chute du bloc soviétique marque également la fin des utopies socialistes et l'avènement de l'écologie. Le Moyen Âge devient alors cette époque utopique exempte de pollution et de désastres environnementaux.

Les différentes perspectives postmédiévales portées sur ces mille ans qui séparent la chute de l'Empire romain d'Occident et la prise de Constantinople montrent bien que l'on a affaire non pas à *un*, mais à *des* Moyens Âges. Il incombe aux études médiévalistes de rendre compte des différentes constructions dont cette période historique a fait l'objet de la Renaissance à nos jours. Tout intérêt pour la présence insistante du Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine nécessite donc de passer par ce champ de recherche – qui ne doit pas être confondu avec le médiévisme – ainsi que par une définition du médiévalisme en question.

1.2. MÉDIÉVALISME ET ÉTUDES MÉDIÉVALISTES

Eco (1986), nous l'avons vu en introduction, dresse le constat d'un regain d'intérêt pour le Moyen Âge dans la culture occidentale contemporaine de son époque qui se manifeste comme « une curieuse oscillation entre le néomédiévalisme fantastique et un examen philologique

¹³ Auxquels peuvent s'ajouter les ouvrages de la médiéviste Régine Pernoud.

responsable¹⁴ » (p. 63, notre traduction), spectre sur lequel se situent également le réexamen ironique du Moyen Âge, la célébration de la virilité liée à un nouvel arianisme et les attentes apocalyptiques des sectes millénaristes. Ce spectre de relations tissées entre l'époque contemporaine et le Moyen Âge relève du médiévalisme, que Ferré (2010) définit comme « la réception du Moyen Âge aux siècles ultérieurs [...] dans son versant créatif et son versant érudit » (p. 8).

L'édition de 1933 de l'Oxford English Dictionary définit le médiévalisme (*mediævalism/medievalism*) comme « [l]e système de croyances et de pratiques caractéristique du Moyen âge; pensée médiévale, religion, art, etc.; l'adoption de ou la dévotion envers des idéaux ou usages médiévaux¹⁵ » (notre traduction) et fait remonter la première occurrence du terme à 1853, dans l'essai de John Ruskin « The Influence of Imagination in Architecture ». Plus tard, à partir de la fin des années 1970, alors que le médiévalisme se constitue en champ d'étude sous l'impulsion de Leslie J. Workman¹⁶, émerge une nouvelle définition – ou plutôt un nouvel ensemble de définitions puisque, comme en témoigne la revue *Studies in Medievalism*, aucune n'obtient consensus. Avec Workman, le médiévalisme se définit comme « le processus de création continu du Moyen Âge¹⁷ » (cité dans Emery et Morowitz 2004, p. 2). Tel que le mentionne Emery (2009), et qu'on peut le constater avec le spectre évoqué par Eco (1986), le terme reste suffisamment large pour inclure à la fois les travaux des médiévistes et les productions issues de la culture populaire, les recherches historiques consacrées au Moyen Âge et les idées reçues à son sujet. C'est que « l'étude du Moyen Âge, d'une part, et l'usage du Moyen Âge allant de la *fantasy* à la réforme sociale, d'autre part, sont les deux faces d'une même pièce¹⁸ » (Leslie Workman, cité dans Emery 2009, p. 78. Notre traduction; l'auteur souligne). Cette position implique que « ce que quelqu'un choisit de dire au sujet de ces 1000 ans révèle

¹⁴ « a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination » (Eco 1986, p. 63).

¹⁵ « The system of belief and practice characteristic of the Middle Ages; mediæval thought, religion, art, etc.; the adoption of or devotion to mediæval ideals or usages » (réf).

¹⁶ Il fonde les revues scientifiques *Studies in Medievalism* et *The Year's Work in Medievalism* en 1979 et en 1986, ainsi que l'International Conference on Medievalism en 1986 (International Society for the Study of Medievalism 2005).

¹⁷ « the continuing process of creating the Middle Ages » (Leslie Workman, cité dans Emery et Morowitz 2004, p. 2).

¹⁸ « the *study* of the Middle Ages on the one hand, and the *use* of the Middle Ages in everything from *fantasy* to social reform on the other, are the two sides of the same coin » (Leslie Workman, cité dans Emery 2009, p. 78).

souvent davantage de choses sur la personne évoquant le "médiéval" que sur la période historique elle-même¹⁹ » (Emery 2009, p. 81, notre traduction), constat qu'Emery effectue en s'appuyant sur Workman (1996), lorsque ce dernier écrit que le médiévalisme « pourrait bien être défini comme le Moyen Âge dans la contemplation de la société contemporaine²⁰ » (p. 2, notre traduction). C'est là d'ailleurs la position que nous adopterons, car nous nous intéresserons moins au Moyen Âge historique tel qu'on le voit aujourd'hui qu'à ce que sa convocation et son retravail récurrents dans la culture de genres nous permettent de tirer comme conclusions en ce qui a trait à l'habiter de « l'extrême contemporain » – pour reprendre la formule de Michel Chaillou (1987), en vogue dans les études littéraires – à travers sa confrontation avec un habiter non pas médiéval, mais bien médiévaliste.

La définition émergeant des études médiévalistes telle que la résume Shippey (2009) se montre plus inclusive encore que celles que nous avons mentionnées précédemment. Le médiévalisme y désigne alors

toute tentative postmédiévale de ré-imaginer le Moyen Âge ou certains de ses aspects, pour le monde moderne, par le biais de n'importe quel média; plus spécifiquement, dans son usage universitaire, l'étude du développement et de la signification de telles tentatives²¹ (p. 45, notre traduction).

C'est la définition que propose Coote (2010), qui distingue le médiévalisme nominatif et le médiévalisme comme branche de l'historiographie. Dans le premier cas, on focalise sur la production ou la reproduction d'un objet, le Moyen Âge (sa présentation et sa re-présentation), en art, en littérature et au cinéma. Dans le second cas, on se réfère au processus intellectuel consistant à examiner la manière dont à la fois les producteurs et l'audience d'objets médiévaux construisent leurs significations : « En d'autres termes, le médiévalisme fonctionne également comme un examen de l'épistémologie à l'aide de laquelle le "médiéval" est présenté²² » (Coote 2010, p. 25, notre traduction). Cela nous paraît problématique, car le terme désigne alors à la fois

¹⁹ « what one chooses to say about these 1000 years often reveals much more about the person evoking the "medieval" than about the historical period itself » (Emery 2009, p. 81).

²⁰ « might well be defined as the Middle Ages in the contemplation of contemporary society » (Workman 1996, p. 2).

²¹ « Any post-medieval attempt to re-imagine the Middle Ages, or some aspect of the Middle Ages, for the modern world, in any of many different media; especially in academic usage, the study of the development and significance of such attempts. » (Shippey 2009, p. 45)

²² « In other words, medievalism also functions as an examination of the epistemology by which the "medieval" is presented, re-presented, received, and understood » (Coote 2010, p. 25).

un objet d'étude et la discipline qui l'étudie, d'où l'importance de distinguer *médiévalisme* et *étude médiévaliste* pour éviter toute confusion.

Une telle définition se veut inclusive mais, précise Shippey (2009), elle manque toutefois de précision. Pour y pallier, ce dernier préfère parler, à l'instar d'Emery (2009), de Jaume (2015) et de Petersen (2009), de *médiévalismes* (au pluriel), ce qui oblige une spécification du terme en question. Conséquemment, Emery (2009) propose de distinguer les différents médiévalismes par le biais des méthodes employées pour construire le Moyen Âge. Il s'agit de connaître les motifs derrière chacune des constructions – les modes d'engagement avec la période historique ou encore « les manières dont les gens se "consacrent" aux idéaux de la période ou les manières dont ils les "étudient", "utilisent" ou "construisent" » (p. 78, notre traduction) – plutôt que de distinguer les formes que prennent ces constructions. Suivant cette position, Emery propose de parler de « médiévalisme scientifique » ou « savant » pour se référer au travail des spécialistes (archéologues, théologiens, historiens de l'art, etc.), de « médiévalisme dogmatique » pour évoquer les entreprises religieuses, politiques et nationalistes d'appropriation de personnages appartenant à l'époque médiévale (celle de Jeanne d'Arc par Sarah Palin et de Charles Martel par Jean-Marie Le Pen) et de « médiévalisme créatif » pour rendre compte des productions culturelles inspirées par cette même époque. Elle subdivise enfin le médiévalisme créatif selon la nature de ses productions. Ainsi, on peut distinguer le « médiévalisme spectaculaire », avec ses médiévalismes musical, filmique, vidéoludique, etc., auquel appartiennent les œuvres de notre corpus, et le « médiévalisme vivant » (« *living medievalism* »), qui désigne les parades, les foires et autres manifestations du même goût (dans cette catégorie figurent la reconstitution historique et les jeux de rôle grandeur nature).

Une autre manière de distinguer les médiévalismes est de procéder par époque. Ainsi, Jaume (2015) distingue-t-il les médiévalismes Renaissance, des Lumières, romantique, moderne et postmoderne. Il propose également de distinguer les médiévalismes contemporains au regard des positions historiographiques et idéologiques des médiévalistes : positiviste, marxiste, structuraliste, poststructuraliste, *cultural* et *gender studies*, etc. Notre attention se portera sur le médiévalisme de l'extrême contemporain (Chaillou 1987).

Or, toutes ces catégories, aussi utiles soient-elles, ne doivent en aucun cas servir à cloisonner les différents médiévalismes. Ainsi, les médiévalismes spectaculaire et scientifique se voient susceptibles de renfermer un médiévalisme dogmatique, à l'instar des discours environnementalistes et anti-industriels figurant dans la trilogie romanesque *The Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien. Ajoutons que si le Moyen Âge se présente tel un palimpseste de constructions, comme l'affirme Emery (2009), chaque production inspirée par cette période historique ou portant sur elle se décline également sous une forme « palimpsestueuse », pour reprendre le bon mot de Philippe Lejeune (cité dans Genette 1982, p. 452). En effet, si une œuvre propose un Moyen Âge filtré par la condition sociohistorique et les motivations personnelles de son auteur, ce dernier y importe également des constructions antérieures : savantes ou profanes, issues d'époques, de méthodes et d'intentions idéologiques variées et appartenant à différents médias. En bref, une œuvre ne propose par une lecture du Moyen Âge strictement contemporaine de son auteur, mais une concrétion de médiévalismes, un faisceau de regards et de réceptions posés sur cette époque et que l'œuvre retravaille.

1.3. NÉOMÉDIÉVALISME

Un autre terme qui, comme le signale le préfixe *néo-*, s'avère d'usage plus récent, est celui de « néomédiévalisme ». Eco (1986) adjoint à ce terme l'adjectif « fantastique » et l'emploie sans le définir comme un synonyme de « *fantasy* ». On trouve la même acception chez Selling (2004). L'expression est impropre, toutefois. D'une part, la *fantasy* ne propose pas systématiquement le Moyen Âge comme cadre des événements. D'autres périodes historiques y sont représentées : l'Antiquité dans la série des *Exiles of Arcadia*, de James Gawley (depuis 2013), la Révolution américaine dans la trilogie des *Traitor to the Crown*, de C. C. Finley (2009), la Seconde Guerre mondiale dans *George and the Dragon*, de Philip Tolhurst (2014), etc. Certaines œuvres de *fantasy* se déroulent même dans le futur, à l'instar de la trilogie *Jon Shannow*, de David Gemmel (1987-1994). D'autre part, la *fantasy* constitue un genre indépendant de celui du fantastique. L'équivalent français « médiéval-fantastique » à l'anglais « *fantasy* » témoigne à cet effet du télescopage erroné des deux genres et limite la *fantasy* au re-travail créatif de la seule période médiévale.

Chez des auteurs tels que Robinson et Clements (2009), Coote (2010), Kaufman (2010) et Moberly et Moberly (2010), les implications du terme « néomédiévalisme » s'avèrent plus complexes, entremêlant historiographie, industrie culturelle et posture postmoderne. Selon Robinson et Clements (2009), le

néomédiévalisme se montre davantage indépendant [que le médiévalisme], davantage détaché et se remodèle donc consciemment, délibérément et peut-être même avec amusement sous la forme d'un univers alternatif de médiévalismes, une fantaisie de médiévalismes, un méta-médiévalisme²³ (p. 56, notre traduction).

Dans les univers néomédiévalistes, les concepts et les valeurs médiévales sont délibérément réécrits à l'aune de valeurs contemporaines telles que le féminisme, les droits des gays, la démocratie, etc., et on y constate, à l'inverse du médiévalisme, une absence de nostalgie, un refus de l'histoire et une ouverture vis-à-vis du Moyen Âge non occidental (Medieval Electronic Multimedia Organization, s.d.).

Pour Kaufman (2010), l'idée néomédiévaliste que l'on se fait du Moyen Âge se formule non pas par le biais d'un contact avec le Moyen Âge lui-même, mais par celui d'un intermédiaire médiévaliste, *The Lord of the Rings* ou *The Once and Future King*, par exemple, voire des ouvrages d'historiens. S'il y a distorsion de la réalité historique, il convient de la considérer non pas comme une erreur, mais comme un « choix lié en partie à la vision postmoderne d'une histoire malléable et impermanente dans laquelle l'erreur est simultanément impossible et inévitable²⁴ » (p. 4).

À l'image de l'historiographie postmoderne (et dans la lignée des théories de la représentation de Jean Baudrillard), le néomédiévalisme tel que défini par Coote (2010) considère l'histoire comme une construction élaborée à partir de comptes rendus eux-mêmes construits. Mais si l'historiographie postmoderne considère l'histoire uniquement comme la représentation de représentations, poursuit Kaufman (2010), le néomédiévalisme admet la possibilité qu'il existe une réalité derrière le construit. Le néomédiévalisme diffère de la simple déconstruction

²³ « neomedievalism is further independent, further detached, and thus consciously, purposefully, and perhaps even laughingly reshaping itself into an alternate universe of medievalisms, a fantasy of medievalisms, a meta-medievalism » (Robinson & Clements 2009, p. 56).

²⁴ « Choice, owing in part to a postmodern vision of malleable and impermanent history in which error is simultaneously impossible and inevitable » (Kaufman 2010, p. 4).

postmoderne du texte par l'élaboration de nouvelles histoires et significations obtenues à l'aide d'un copier-coller de légendes, d'objets, de personnages et de cadres temporels.

Toujours selon Coote (2010), le néomédiévalisme déborde le médiévalisme dans sa propension à échapper aux limites et à la dimension autoritaire des « ismes » de toute sorte. Si l'auteur est mort, comme le veut la proclamation poststructuraliste, l'auteur néomédiévaliste, lui, affirme-t-il, est pour sa part multiple, décentralisé et marginalisé. Il s'oppose à la conception moderne de l'auteur comme figure centrale et dominante du texte et adopte une attitude ludique et imprédictible, semblable à celle adoptée, dans le monde médiéval, par ceux qui y occupaient une position marginale ou excentrée.

Moberly et Moberly (2010), pour leur part, voient dans les œuvres néomédiévalistes des simulations telles que le permettent les technologies contemporaines plutôt qu'une représentation du Moyen Âge, mais une simulation qui se veut plus médiévale que le Moyen Âge, c'est-à-dire hyperréelle, pour reprendre le terme de Baudrillard (1981). Les deux auteurs s'appuient sur cette prétention à l'hyperréalité pour distinguer le néomédiévalisme du médiévalisme. Les œuvres représentatives de ce dernier datent de la fin du XIX^e s. et de la première moitié du XX^e. Elles constituent une réaction face aux technologies naissantes du capitalisme, celles-là mêmes qui ont donné lieu à l'industrialisation, et permettent à l'élite ou à ceux qui aspirent à y appartenir de situer leur autorité dans une période historique précise. À l'inverse, « le néomédiévalisme déconstruit les prétentions historiques et héraldiques du médiévalisme avec une irrévérence manifeste²⁵ » (Moberly et Moberly 2010, notre traduction) et étend les privilèges élitistes de la chevalerie, de la courtoisie, de la romance et des quêtes, après les avoir transformés en marchandises, à quiconque peut se les payer.

1.3.1. De la nature problématique du néomédiévalisme

Le dénominateur commun des définitions du néomédiévalisme que nous venons de passer en revue consiste à désigner une forme de production culturelle postmédiévale au sein de laquelle les représentations associées au Moyen Âge s'autonomisent au détriment du Moyen Âge vu

²⁵ « [n]eomedievalism [...] deconstructs the historical and heraldic claims of medievalism with apparent irreverence. » (Moberly et Moberly 2010, p. 18-19).

comme référent historique qui, lui, tend à s'effacer. Le néomédiévalisme sert ainsi à nommer des jeux de renvois conscients, faits de collages, de parodies, de détournements et d'anachronismes volontaires, dont l'inclusion d'artefacts ou de valeurs contemporains, le tout pouvant se faire dans un espace et un temps autres que celui qui délimite le Moyen Âge historique, comme on le voit dans la *fantasy*. Un film tel que *Monty Pythons and the Holy Grail* (1975) et, plus récemment, *A Knight's Tale* (2001), sont emblématiques du néomédiévalisme ainsi défini.

Cette définition du néomédiévalisme nous semble néanmoins problématique, et ce, pour plusieurs raisons. Pour commencer, nous pourrions remettre en question la pertinence du préfixe « néo », considérant avec Ferré (2010) que le terme « médiévalisme » subsume déjà les phénomènes désignés par celui de « néomédiévalisme ». Qui plus est, comment distinguer un jeu de renvois conscient, assumé, d'un exercice intertextuel involontaire? Un anachronisme peut signaler une blague d'initiés aussi bien qu'une méconnaissance de l'époque médiévale. La juxtaposition de personnages historiques non contemporains, la réécriture uchronique des événements du passé et l'intrusion d'enjeux sociaux actuels dans le récit d'une autre époque peuvent relever d'un pied de nez à l'histoire, d'un collage postmoderne ou d'une simple étourderie. Dans les deux premiers cas, le résultat pourrait être qualifié de néomédiévalisme alors que, dans le dernier cas, l'exercice n'est ni conscient ni maîtrisé et, par le fait même, difficile à classer comme tel.

Enfin, les œuvres médiévalistes et néomédiévalistes intercalent les uns comme les autres de nombreux textes entre elles-mêmes et le Moyen Âge pris comme référent historique dans ce qui s'apparente à un palimpseste, multipliant les renvois intertextuels. Le médiéviste le plus soucieux de ne travailler qu'à partir de sources authentiquement médiévales convoque lui aussi des intermédiaires médiévalistes : ses devanciers et collègues. Et après cinq siècles d'études consacrées au Moyen Âge, ceux-ci ne manquent évidemment pas, et un bon nombre constitue désormais un passage obligé pour ledit médiéviste. À partir de combien d'intermédiaires se glissant entre une construction du médiéval et le Moyen Âge réel considère-t-on qu'il y a lieu de parler de néomédiévalisme? Quel degré d'autonomie les représentations médiévales doivent-elles gagner? Ajoutons à cela le fait que certaines sources médiévales s'avèrent tout aussi médiévalistes que les productions postmédiévales. Prenons les légendes arthuriennes, par exemple. Comme le souligne Aronstein (2005), elles sont le fruit d'un médiévalisme médiéval.

De l'historien Geoffrey de Monmouth à Thomas Malory, en passant par Robert de Boron et Chrétien de Troyes, l'époque de la haute chevalerie que symbolise la cour du roi Arthur propose un Âge d'or qui n'a jamais existé. Quelle distance sépare alors le médiévaliste victorien Alfred Tennyson du néomédiévaliste contemporain Guy Gavriel Kay, dont les œuvres (respectivement *Idylls of the King* et *The Fionavar Tapestry*) s'appuient pareillement sur *Le Morte d'Arthur*, du médiévaliste médiéval Thomas Malory?

Puisque nous mentionnons son nom, illustrons maintenant avec l'œuvre de *fantasy* de Guy Gavriel Kay le caractère problématique du concept de néomédiévalisme.

Kaufman (2010), nous l'avons vu, qualifie de néomédiévalisme une construction du Moyen Âge effectuée non pas à son contact mais à partir d'un intermédiaire médiévaliste. Dans la trilogie romanesque de *fantasy* *The Fionavar Tapestry* (1984-1986) (ci-après, « *Tapestry* »), l'intermédiaire médiévaliste le plus éminent (du moins dans le monde de la *fantasy*) et le plus massif est sans aucun doute le philologue et écrivain J. R. R. Tolkien. Il retient de ce dernier l'art de combiner la création de mondes imaginaires et la structure d'intrigues mythiques (Kincaid 1997) issues du Moyen Âge occidental, les caractéristiques des deux races anthropomorphiques non-humaines empruntées aux mythologies germanique et nordique que sont les *lios alfar* (les elfes chez Tolkien) et les nains – avec le personnage de Matt Sören comme réminiscence du Thorin de *The Hobbit* (1937) – et l'emprunt du personnage archétypique du magicien tel que représenté par Gandalf (Loren Silvercloak dans la *Tapestry*), pour ne mentionner que quelques similitudes.

D'autres auteurs médiévalistes remplissent également ce rôle d'intermédiaire, à l'instar du poète anglais victorien Alfred Tennyson et ses poèmes *Idylls of the King* (1859-1885) et *The Lady of Shalott* (1833, 1842), dont le personnage Élane d'Astolat, morte de son amour non partagé pour Lancelot, inspire le personnage de Leyse chez Kay²⁶. Mentionnons également l'écrivain anglais

²⁶ Notons qu'Élane d'Astolat figure également dans plusieurs sources médiévales telles que *La Mort Artu*, texte français du XIII^e s., la nouvelette *La Donna di Scallota*, du XIII^e s. également, et dans *Le Morte d'Arthur*, de Thomas Malory (1485). Elle est représentée par plusieurs peintres, en particulier chez les Préraphaélites Dante Gabriel Rossetti, William Holman Hunt et John William Waterhouse, chez lesquels l'art médiéval constitue une source

Terence Hanbury White. Kay lit son *The Once and Future King* dès l'enfance et en renverse le thème central dans sa trilogie (Thompson 1999).

D'autres intermédiaires figurent non plus chez les médiévalistes, mais chez les auteurs réputés néomédiévalistes. Par exemple, Kay emprunte à Michael Moorcock l'idée du champion éternel incarné notamment par les personnages Elric of Melniboné, Dorian Hawkmoon, Corum Jhaelen Irsei et Lord Erekošë, présents dans les cycles romanesques éponymes. Chez Kay, le rôle échoît au roi Arthur.

La liste des intermédiaires médiévalistes et néomédiévalistes est longue et nous n'en avons énuméré que quelques-uns. Néanmoins, le monde médiéval élaboré par Guy Gavriel Kay ne repose pas exclusivement sur des textes secondaires (médiévalistes) et tertiaires (néomédiévalistes), mais également sur des sources primaires, proprement médiévales. Parmi ces sources, les légendes arthuriennes occupent une place de choix. L'auteur inclut les personnages du roi Arthur, de Lancelot et Guenièvre, et leur relation triangulaire dans la diégèse de sa *Tapestry*²⁷. Certains épisodes de la trilogie proviennent du roman *Le Morte d'Arthur* (1485), de Thomas Malory, écrit à une époque charnière entre le Moyen Âge et la Renaissance, roman qui reprend lui-même un grand nombre de sources littéraires médiévales françaises et anglaises, tels le cycle *Lancelot-Graal* (ou cycle de la *Vulgate*), le cycle du *Pseudo-Robert de Boron*, le cycle *Post-Vulgate* et le roman *Perlesvaus*, tous des textes d'auteurs anonymes du XIII^e s., mais aussi les plus anciens *Lancelot ou le Chevalier de la charrette* de Chrétien de Troyes et *Historia Regum Britanniae* de Geoffroy de Monmouth, et, plus récemment, les *Chronicles* de John Hardyng, contemporain de Malory.

Parmi les épisodes empruntés à Malory, citons les bébés de mai. Apprenant par Merlin que son fils à naître Mordred occasionnera sa mort, le roi Arthur décide d'éloigner par bateau tous les enfants nés en mai. Mais le bateau s'échoue, entraînant le décès de tous les bébés, à l'exception de Mordred. Kay fait reposer sur cette faute la malédiction qui force Arthur à s'incarner à l'infini

d'inspiration essentielle. Elaine d'Astolat figure enfin dans plusieurs œuvres littéraires des XIX^e et XX^e s., dont *The Once and Future King* (1938-1977), de T. H. White.

²⁷ Procédé qu'il emprunte à l'écrivain de *fantasy* Robert Holdstock et à son roman *Mythago Wood* (1984) (Ordway 1998).

dans l'ensemble des mondes du multivers de sa *Tapestry* (Thompson 1999). De Malory, Kay emprunte également l'épisode de l'enlèvement de Guenièvre par Méléagant (McLennan 2002).

Le Morte d'Arthur n'est pas le seul texte médiéval portant sur la légende arthurienne à l'origine de la *Tapestry*. *The Spoils of Annwn* en est un autre. Il s'agit de l'un des 56 poèmes du livre de Taliesin (du nom du barde gallois du VI^e s. auquel il est attribué²⁸), un manuscrit rédigé en moyen gallois et datant de la première moitié du XIV^e s. (The National Library of Wales 2015). Le poème relate l'expédition du roi Arthur à *Annwn* (l'Autre Monde des Celtes) dans sa quête d'un chaudron magique.

Si Kay emprunte à l'œuvre de Tolkien, il s'abreuve également aux mêmes sources, parmi lesquelles figure la mythologie nordique. Dans le cas du personnage Rakoth Maugrim, on voit même à l'œuvre une hybridation du Sauron de Tolkien et du dieu nordique Loki (Ordway 1998). *Tapestry* tire également de la mythologie nordique Yggdrasil, l'Arbre du Monde, le Ragnarök, la bataille finale entre les dieux (Ordway 1998), ainsi que la figure d'Odin (ou Óthinn), chef du panthéon nordique, qui devient Mörnir dans la trilogie (Miller, s.d.). Plus spécifiquement, l'histoire des rois pendus dans l'arbre de l'été constituent une réminiscence de celle d'Óthinn, racontée dans le poème *Hávamál*, de l'Edda poétique (Miller, s.d.), un recueil islandais rédigé en vieux norrois, datant du XIII^e s. et attribué au prêtre et historien islandais Sæmundr Sigfússon ayant vécu aux XI^e et XII^e s.

En outre, de la mythologie celtique galloise, Guy Gavriel Kay reprend le personnage de Pwyll, prince de Dyved et d'Annwn, de la mythologie celtique irlandaise, ceux de Finn Mac Cumhaill et de Diarmuid Ua Duibhne (Johansson, s.d.) et de la mythologie germanique, la chasse sauvage.

Au regard de ce qui précède, la trilogie de Kay se qualifie-t-elle d'œuvre médiévaliste ou d'œuvre néomédiévaliste? L'auteur représente un Moyen Âge de *fantasy* dans un monde parallèle à notre monde contemporain, dans les affaires duquel des étudiants de l'Université de Toronto sont appelés à jouer un rôle crucial, au même titre que Lancelot et Arthur, pris dans un collage on

²⁸ Taliesin figure lui-même dans *Tapestry* sous le nom de Flidais.

ne peut plus postmoderne. Les intermédiaires entre Kay et le Moyen Âge sont majeurs et nombreux, et forment une « mosaïque de citations » (Kristeva 1969, p. 85) pluriséculaire où l'histoire s'efface au profit d'un Moyen Âge mythique. Nous rencontrons donc ici plusieurs caractéristiques prêtées au néomédiévalisme. Pourtant, bien que le collage de Kay semble postmoderne, il n'est pas pour autant éloigné du minutieux entrelacs de textes médiévaux que tisse un Malory ou, bien plus tard, un Tolkien. De même, Kay puise dans quantité de sources médiévales, à l'instar de ses intermédiaires médiévalistes. La trilogie se présente tel un palimpseste de constructions du Moyen Âge, de sorte que le nombre d'intermédiaires, ainsi que le degré d'intermédialité entre ce dernier et l'œuvre s'en inspirant ne peuvent servir de critère pertinent pour discriminer le médiévalisme et le néomédiévalisme.

Revenons maintenant aux définitions individuelles du néomédiévalisme. L'inscription de valeurs contemporaines dans un monde médiéval (Medieval Electronic Multimedia Organization, s.d.) ne caractérise pas exclusivement les œuvres néomédiévalistes. Nous l'avons vu avec Emery (2009) et Workman (1996), les œuvres médiévalistes parlent autant, sinon davantage, du médiévaliste et de la société à laquelle il appartient que du médiéval. En ce sens, toute œuvre imaginée à partir du Moyen Âge se voit émaillée de valeurs contemporaines et parle de son époque. Reprenons à ce sujet l'exemple de Kay : à côté de thèmes tels que le libre-arbitre, la *Tapestry* propose une posture féministe indéniable, puisque, à l'instar de *Tigana* et *A Song for Arbonne* : « sous-tendant le conflit, il y a cette sensation de changement de système, avec le patriarcat et le matriarcat en lutte pour l'âme de leur monde²⁹ » (Kincaid 1997, para. 3) Le second remporte nettement la faveur de l'auteur, placé du côté de la lumière et du bien.

Aussi ancienne soit la matière de Bretagne qu'elle retravaille, la *Tapestry* présente les enjeux sociaux, les valeurs et les aspirations de la société qui l'a vu naître. Mais cela est loin d'être l'apanage des textes néomédiévalistes. C'est également le cas des œuvres médiévalistes médiévales et modernes. Du côté des textes médiévalistes médiévaux, par exemple, comme le résume Aronstein (2005), dans le XII^e s. français, les œuvres de Chrétien de Troyes témoignent de la résistance de l'aristocratie devant la perte de son influence politique, lorsque la monarchie

²⁹ « underlying the conflict is the sense of changing systems, with patriarchy and matriarchy in conflict for the soul of their world » (Kincaid 1997, para. 3)

centralise son pouvoir et qu'une nouvelle classe, la bourgeoisie, émerge. On trouve semblable occurrence alors qu'au XIII^e s., l'introduction de la quête du Graal dans les légendes arthuriennes constitue un défi lancé par Robert de Boron à la monarchie et à l'aristocratie dans leur tentative de s'approprier un passé idéal aux fins d'intérêts dynastiques et de classe. Suivant la même logique, l'œuvre de Malory propose à ses contemporains une « fantaisie d'union insulaire » (Patricia Ingham, citée dans Aronstein 2005, p. 36) et un ordre social au moment où l'Angleterre connaît une période trouble lors de laquelle elle perd ses possessions françaises, voit les Gallois et les Écossais s'allier contre elle à la France à la fin de la guerre de Cent Ans, puis essuie une guerre civile, la guerre des Deux-Roses (Aronstein 2005). Ces récits des faits et gestes du roi Arthur et de ses compagnons illustrent bien davantage l'époque à laquelle appartient leur auteur respectif que le VI^e s. gallois des premières légendes. Du côté du médiévalisme moderne, maintenant, Tennyson propose, dans ses *Idylls of the King*, « une politique de nostalgie qui découle de temps de crise et sert à maintenir le statu quo victorien³⁰ » (Aronstein 2005, p. 43, notre traduction), de même qu'un modèle de conduite en la forme du chevalier idéal, lequel préparera une génération d'hommes à se sacrifier pour leur nation lors de la Première Guerre mondiale. Le cycle romanesque *Once and Future King*, à l'inverse, traduit le partage de T. H. White entre le pacifisme et le dégoût pour l'idéologie martiale qu'il hérite des poètes de la Première Guerre mondiale, d'une part, et la nécessité de protéger ses semblables de la menace nazie lors de la Seconde Guerre mondiale, d'autre part (Aronstein 2005; Hadfield 1997).

Pour terminer, lorsque Coote (2010) oppose l'auteur médiévaliste moderne, dominant et central, à la pluralité d'auteurs néomédiévalistes situés en marge, elle omet le fait que tout texte médiévaliste, dès lors qu'il constitue un palimpseste, convoque une multitude d'auteurs d'époques diverses qui entrent en dialogue les uns avec les autres. Dans un tel contexte, aussi moderne, dominant et central l'auteur s'affiche-t-il, son œuvre se fait l'écho d'une pluralité de voix, à l'instar des poèmes de Tennyson d'où résonnent les échos de Malory mais aussi, indirectement, ceux de Geoffroy de Monmouth, de Chrétien de Troyes, de John Hardyng et de nombre d'auteurs et bardes anonymes.

³⁰ « a politics of nostalgia that stemmed from a time of crisis and served to maintain the Victorian status quo » (Aronstein 2005, p. 43).

1.3.2. Notre point de vue sur le médiévalisme et le néomédiévalisme

Pour notre propos, nous retiendrons du médiévalisme sa nature palimpsestueuse et sa portée réflexive. Par *réflexivité*, nous soulignons la propension de l'œuvre médiévaliste à parler de son créateur et de son contexte social tout autant (sinon plus) qu'elle dépeint un certain Moyen Âge (Emery 2009; Workman 1996). C'est d'ailleurs ce qui nous motive à orienter nos analyses mésocritiques vers un corpus médiévaliste. Toute analyse d'une œuvre médiévaliste se doit donc d'établir le relevé des intertextes (médiévaux et médiévalistes) qu'elle regroupe en son sein, de décrire les interactions que ces intertextes entretiennent entre eux et avec cette œuvre, et de mettre en lumière ce que ce palimpseste révèle de la société qui l'a créé. Et puisque le processus intertextuel s'avère pratiquement illimité, il nous paraît plus judicieux d'étudier la pertinence des intertextes qui sont à même d'appuyer ou de subvertir ce que l'œuvre exprime sur la société contemporaine.

Maintenant, qu'en est-il du problématique terme « néomédiévalisme »? Nous abondons dans le sens de Ferré (2010) lorsqu'il affirme que le médiévalisme subsume le phénomène de néomédiévalisme, le rendant du coup superflu. Dans la mesure où « le langage rate "la réalité" » (CRIST, s.d.) et que toute tentative de reconstituer le Moyen Âge ne débouche que sur une construction, il n'y a pas lieu de distinguer médiévalisme et néomédiévalisme : dans tous les cas, le Moyen Âge, en tant que représentation, s'autonomise vis-à-vis du Moyen Âge historique, peu importe le degré d'autonomie dont il est question. Ce qui, du néomédiévalisme, tombe hors des limites du médiévalisme, c'est l'ajout d'une dimension autoréflexive : seule l'œuvre néomédiévaliste témoignerait ouvertement et consciemment, selon les auteurs mentionnés ci-haut, de l'impossibilité d'accéder au Moyen Âge historique et de la valeur du Moyen Âge comme ensemble de récits, de motifs et de thèmes appropriables sur une gamme étendue de modes (avec des dominantes ludique et parodique).

Nous avons vu plus tôt avec Coote (2010) la distinction entre le médiévalisme nominatif et le médiévalisme historiographique. En nous reposant sur cette distinction, nous réserverons le terme « médiévalisme » au premier et le terme « méta-médiévalisme » au second, qui devient l'examen critique du médiévalisme, c'est-à-dire des modalités postmédiévales de représentation de la période historique qu'est le Moyen Âge et de son imaginaire (son bestiaire fantastique, ses

religions, ses mythes et légendes, etc.). Il s'agit d'un discours sur les discours médiévalistes relevant de l'épistémologie et guidant le travail des historiens. De même que l'ouvrage scientifique consacré au Moyen Âge et l'œuvre d'inspiration médiévale sont subsumés par le terme « médiévalisme », le méta-médiévalisme comprend lui aussi un volet savant et un volet créatif. Nous venons de présenter le premier. En ce qui a trait au second volet, maintenant, le méta-médiévalisme créatif, il rend compte du surplus néomédiévaliste par rapport au médiévalisme, en quelque sorte, c'est-à-dire des réflexions présentes dans l'œuvre médiévaliste (voulues ou non par l'auteur) et portant soit sur la capacité (ou l'incapacité) de cette dernière ou d'une autre œuvre (ou ouvrage savant) à représenter le Moyen Âge historique, soit sur les jeux et les biais historiques (anachronismes, rhétoriques péjoratives ou mélioratives, procédés révisionnistes, uchroniques, de subversion, de détournement, etc.) qu'elle contient ou qu'une autre œuvre (ou ouvrage savant) médiévaliste ou médiévale renferme. Le méta-médiévalisme créatif met donc en exergue l'effacement du Moyen Âge historique au profit de l'autonomisation des représentations du Moyen Âge sans nécessité de mobiliser un concept tel que celui de « néomédiévalisme ». Dans le versant créatif qui nous intéresse, il ne s'agit plus de départager le médiévalisme et le néomédiévalisme, mais de distinguer ce qui relève à proprement parler d'une œuvre médiévaliste des discours méta-médiévalistes que cette même œuvre offre.

Pour illustrer cette distinction, nous nous appuyons sur la franchise vidéoludique *Dead Rising* (Capcom 2006-2016). Ses différents opus retravaillent l'espace du carnaval médiéval dans un monde diégétique en proie à des épidémies de morts-vivants, relevant ainsi en partie du médiévalisme spectaculaire. À côté de ces emprunts au Moyen Âge, que nous aborderons en détails au chapitre 8, les jeux sont également émaillés de discours méta-médiévalistes. Par exemple, *Dead Rising 4* (Capcom Vancouver 2016) simule tout un ensemble de lieux et de manifestations liées au médiévalisme vivant. Le centre commercial où une section du jeu se déroule comporte une aile appelée Medieval Town. Y figure une série de bâtiments à l'architecture médiévale, dont un château-fort, qui sert de façade aux boutiques. L'aile se présente tel un vaste collage où les marchandises emblématiques d'une société consumériste côtoient des reproductions d'armes et d'armures médiévales. Parmi les enseignes, une franchise de restauration rapide, le Hamburger Fiefdom, vend de la malbouffe dans un décor médiévalisant. Le Moyen Âge perd alors son statut historique et devient un instrument de mise en marché de

produits contemporains. Ironiquement, ce rapport marchand se retrouve également entre les jeux vidéo médiévalistes et le joueur.

Dead Rising 4 joue également sur le brouillage des frontières entre le faux et l'authentique; il multiplie les interpositions entre le Moyen Âge historique et celui de la culture populaire contemporaine, le second reléguant aux oubliettes le premier alors qu'il reproduit un objet franchisé en lieu et place d'un artefact issu du Moyen Âge légendaire et faussement réputé historique : ainsi, le Medieval Town Museum propose « [u]ne exposition [...] d'armes et armures historiquement fidèles de la période médiévale³¹ » (notre traduction), suivant la description de la carte du jeu. Jusque-là, on est en présence de faux explicitement désignés comme tels, ou plutôt de simulations de faux, puisqu'ils sont représentés dans le cadre d'un jeu vidéo et manipulables par le joueur. Toutefois, parmi ces objets figure une reproduction « historiquement fidèle » du heaume du roi Arthur. Il n'est plus question ici de reproduction, mais d'un faux absolu (Eco 2008 [1985]), c'est-à-dire d'une copie sans original, dans la mesure où le heaume est réputé appartenir à un personnage légendaire, dont l'existence historique n'a jamais été attestée et fait toujours l'objet de débat. Or, à y regarder de plus près, on constate que le heaume constitue une réplique de celui d'un personnage de jeu vidéo, l'Arthur de *Ghosts'n Goblins* (Capcom 1985), et non du personnage éponyme de la matière de Bretagne. Il s'agit donc de la simulation d'une copie dont l'original (une image composée de pixels) existe dans un autre jeu vidéo médiévaliste. Cet « original » constitue lui-même la représentation stylisée d'un heaume médiéval. Quant au jeu en question, il se voit inspiré lui-même par un pan du Moyen Âge littéraire (le cycle arthurien), mais revu dans le cadre médiévaliste de la *fantasy* (le joueur combat des morts-vivants, des goules et des démons afin de délivrer la princesse Guinevere).

Enfin, dans l'un des objectifs principaux de *Dead Rising 4*, Frank West, le personnage incarné par le joueur, doit combattre dans Medieval Town un groupe d'individus déguisés en chevaliers, ainsi que la reine Sandra figurant à leur tête. Afin de se voir accorder l'accès à Medieval Town, défendu par une herse, West doit préalablement insulter le groupe, à la suite de quoi ils ouvrent la herse et engagent le combat. Ces individus sont désignés comme des « maniaques » (des

31 « A gallery display of historically accurate weaponry and armor from the medieval period ».

« psychopathes », dans les trois premiers opus), statut accordé à certains personnages non-joueurs que l'épidémie de morts-vivants a rendus psychologiquement instables et enclins à commettre des homicides. Ici, le jeu tourne en dérision les adeptes de reconstitutions historiques. Tout d'abord, les répliques de ces derniers conjoignent maladroitement un parler pseudo-médiéval emphatique et un autre contemporain et argotique, à l'image de celle-ci, émise par un garde à l'intention de Frank West : « Navré messire, mais vous êtes sur les terres de la puissante reine souveraine Sandra, alors magnez-vous de déguerpir! » (Game Movie Land 2016b, 0:31:33). Ensuite, insulter les reconstituteurs constitue une obligation de la part du joueur s'il veut atteindre le prochain objectif. Ces insultes préprogrammées dénigrent les adeptes des reconstitutions historiques, assimilant leur occupation à un jeu puéril : « [Frank West :] Vous êtes pas un peu trop vieux pour vous déguiser? » (0:32:39). Enfin, le jeu souligne l'incapacité pathologique dont souffrent certains adeptes de reconstitutions historiques de discerner ce qui relève d'une fantaisie médiévaliste de ce qui appartient à la réalité avec laquelle ils semblent avoir perdu contact, ce qui les conduit à défendre une aile de centre commercial comme s'il s'agissait de leur fief et de perpétrer des meurtres au nom d'une reine autoproclamée.

Dans les exemples proposés ici, *Dead Rising 4* propose moins une réception postmédiévale du Moyen Âge qu'une série de discours sur le médiévalisme. Il revêt donc une dimension méta-médiévaliste. Et ces discours procèdent par le biais de références intermédiaires³² en vertu desquelles il y a simulation du médiévalisme vivant par le biais du médium vidéoludique.

1.4. NÉOMÉDIÉVALISME ET MÉDIÉVALGIE

On trouve la première occurrence du terme « néomédiévalisme » dans l'essai « The Hedgehog and the Fox », d'Isaiah Berlin (1953). Le néomédiévaliste est pour lui ce romantique nostalgique qui croit en la possibilité d'un retour au médiéval, parmi lesquels il compte les écrivains Wilhelm Heinrich Wackenroder, Joseph Görres et G. K. Chesterton, l'homme politique William Cobbett, de même que les Préraphaélites et des mouvements politiques et économiques tels que le slavophilisme et le distributionnisme.

³² Forme d'intermédialité intervenant lorsqu'un médium mobilise ses propres moyens afin de se référer à un texte issu d'un autre médium, à un autre sous-système médiatique ou à un autre médium. Il y a lieu de parler de référence et non de présence effective de l'autre texte, sous-système ou médium. L'incapacité de passer effectivement d'un médium à un autre donne lieu à un écart intermédiaire, qu'il soit montré ou dissimulé (Rajewsky 2005).

Une autre acception du terme provient de la science politique et de l'économie. Elle désigne une forme émergente de gouvernance appelée « néo-féodalisme », assumée par une entité hybride, sorte de gouvernement corporatif (Kaufman 2013). Le terme rend alors compte d'une forme d'organisation transnationale du politique et de l'économique qui brouille les distinctions entre le privé et le public, chevauche les frontières géopolitiques de l'État-nation moderne et conduit à un entrelacs d'autorités internationales, nationales et non-gouvernementales (Kobrin 1998). Contrairement à la signification proposée par Berlin (1953), laquelle rend compte d'une volonté de retour aux valeurs et aux conditions médiévales, celle de Kobrin emploie le féodalisme comme métaphore en vue de comprendre les transformations politico-économiques qu'il voit poindre à la fin du XX^e s.

Selon Kaufman (2010), le néomédiévalisme rêve d'un nouveau Moyen Âge à venir, ce qui donne lieu à des œuvres hybridant la science-fiction post-apocalyptique et la *fantasy*, à l'instar du cycle romanesque *The Wheel of Time*, de Robert Jordan, qui dépeint un monde médiéval situé dans le futur, après qu'une explosion eut détruit la civilisation telle que nous la connaissons.

On peut voir à l'œuvre dans ce que désignent ces trois formes de néomédiévalisme la convergence d'une conception cyclique de l'histoire opposée à celle, linéaire et progressiste, de la Modernité. Nous subsumerons ces néomédiévalismes sous le terme « médiévalgie » – un néologisme forgé par Morsel (2007) – en vue d'éviter toute confusion avec les acceptions du néomédiévalisme présentées dans la section précédente.

Comment se définit la médiévalgie? Selon Morsel (2007), le Moyen Âge constitue un contre-modèle de la société actuelle telle qu'elle se représente elle-même. Dans cette société se trouvent, d'un côté, ceux qui ont perdu la foi en la possibilité de s'inventer un avenir meilleur et qui voient dans le Moyen Âge, à travers le filtre de la nostalgie, le symbole de ce qui a été perdu et, de l'autre, ceux qui défendent le système social contemporain et voient dans sa transformation la menace potentielle d'un retour à la barbarie médiévale. Dans de telles circonstances, le regain du médiévalisme – défini chez lui comme « vénération médiévale » (p. 45) – se voudrait donc à la fois

un signe de la profonde dégradation des représentations sociales occidentales, et [...] en même temps un catalyseur en ce sens qu'elle contribue à en amplifier les effets délétères. En ce sens, on peut donc considérer que cette vogue n'est pas seulement un symptôme mais une véritable pathologie sociale (p. 61).

C'est cette pathologie sociale que Morsel qualifie de « médiévalgie ».

La médiévalgie de Morsel rend compte des deux conceptions médiévalistes dominantes : l'une positive, qui fait du Moyen Âge un cadre préindustriel favorable à la communauté organique, l'autre négative, qui en fait une époque barbare, sanglante, superstitieuse et obscurantiste. La première constitue un terreau fertile pour les utopistes et les nostalgiques, alors que la seconde fait de cette période historique un repoussoir, donnant lieu à des projections dystopiques de l'avenir. Si les perspectives semblent irréconciliables, on constate néanmoins dans certaines œuvres post-catastrophiques une convergence entre ces deux facettes antagoniques du Moyen Âge, entre ses dimensions utopique (ou plutôt « eutopique ») et dystopique.

C'est d'un tel rapprochement que rend compte Kaufman (2013) dans son analyse des œuvres romanesques *Parable of the Sower* et *Parable of the Talents*, d'Octavia Butler (1993, 1998), *Oryx and Crake* (2003), de Margaret Atwood, et *The Hunger Games*, de Suzanne Collins (2008, 2009, 2010). Toutes mettent en scène un monde dystopique « où les corporations, l'État et l'Église ont fusionné en des conglomerats idéologiques, financiers et agricoles, des institutions manipulatrices dont les structures du pouvoir imitent le féodalisme médiéval et dont les abus ont créé des sociétés néomédiévales³³ » (Kaufman 2013, p. 12), décrivant sur le mode de l'exacerbation la logique néo-féodale qui, selon Kobrin (1998), caractériserait la société contemporaine. Ces entités néo-féodales, nous dit Kaufman, incarnent une structure foncièrement patriarcale, alors que leurs héroïnes proposent des valeurs alternatives telles que le socialisme, la liberté religieuse, l'environnementalisme et le féminisme. Toutefois, relève-t-elle, les modes de résistance adoptés par ces héroïnes s'avèrent, eux aussi, médiévaux, à l'instar des Jardiniers de Dieu, dans *The Year of the Flood*, une communauté végétalienne dont l'organisation et le

³³ « where corporation, state, and church have merged into ideological, financial, and agricultural conglomerates, manipulative institutions whose power structures mimic medieval feudalism and whose abuses of power have created neomedieval societies. » (Kaufman 2013, p. 12)

rigorisme rappellent ceux des monastères médiévaux, ou de Katniss Everdeen, protagoniste évoquant Robin des bois dans la trilogie *The Hunger Games*.

Ces œuvres mettent en tension l'utopie et la dystopie, de même que deux formes de médiévalisme : l'une sombre, critique de la société contemporaine, et l'autre lumineuse, alternative préférable à une telle société dysphorique. Une alternative préférable : c'est que l'utilité du Moyen Âge, pour les créateurs et adeptes d'œuvres post-catastrophiques médiévalistes, comme le suggère Rider (2010) en parlant plus largement du médiévisme et du médiévalisme, est de

découvrir de nouveaux modes d'être-à-leur-monde et de nouvelles façons d'imaginer et de comprendre les événements et les structures de leur propre vie. Le but du chercheur du CNRS est donc le même que celui de l'étudiant de première année de licence perdu au fond de l'amphithéâtre ou celui du comptable qui se travestit et passe le weekend sous la tente dans un campement «médiéval»: la compréhension imaginative d'autres expériences de vie et d'autres valeurs, d'autres possibilités d'être-au-monde (p. 43).

Il y a en jeu dans le médiévalisme post-catastrophique une structure rhétorique apte à rendre compte des interactions entre l'œuvre (dystopique) et la société qui l'a vu naître, structure qui se présente comme une utopie nostalgique et qui donne forme à la médiévalgie. C'est cette structure rhétorique qui nous intéressera, sur laquelle nous reviendrons dans les deux prochains chapitres lorsqu'il sera question d'utopies et de fictions post-catastrophiques, car elle montre bien ce qui relève de l'insatisfaction pour la société contemporaine et d'un goût inverse pour le Moyen Âge comme correctif apporté à cette même société.

CHAPITRE 2

UTOPIE NOSTALGIQUE

2.1. DÉFINITION ET ÉVOLUTION SÉMANTIQUE DU TERME « UTOPIE »

Le mot *utopie* est forgé par Thomas More à partir du privatif grec *où* et de *τοπος*, lieu, signifiant étymologiquement « en aucun lieu ». Il apparaît pour la première fois dans son *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia*, désignant l'île imaginaire d'Utopia où se trouve une société idéale réalisant le bonheur de chacun. Comme l'écrit Wunenburger (2013), « la signification du terme [...] reste à construire dans chaque enquête » (p. 31). Et, de fait, il existe autant de définitions de l'utopie que de chercheurs qui ont abordé le sujet. Avant de mettre de l'avant notre propre définition, nous dresserons un bref portrait de ce concept polysémique.

C'est en 1532, dans le *Pantagruel* de François Rabelais, que le terme « Utopie » intègre la langue française, désignant le Royaume d'Utopie. Funcke (1988) distingue trois périodes dans l'évolution sémantique du mot en français. Au XVI^e s., il désigne un nom propre, *Utopia*, soit l'œuvre de More ou l'île d'Utopia décrite dans cette œuvre. Au XVII^e s., il devient une « métaphore pseudo-géographique de l'état (idéal) fictif » (Funcke 1988, p. 19), alors qu'on l'intègre pour la première fois dans un dictionnaire, *A Dictionarie of the French and English Tongues*, de Randle Cotgrave (1611). Il désigne alors un lieu ou un pays imaginaire. À partir de 1710, avec le *Théodicée* de Leibniz, le terme désigne un genre littéraire que Funcke subdivise en six sous-genres (tableau 1, ci-dessous). L'utopie littéraire rend compte plus globalement de ce qui est dénommé à l'époque « roman politique » et que les dictionnaires enregistrent comme le plan de gouvernements imaginaires. Dans la seconde moitié du XVIII^e s., l'utopie évolue en un concept politique ambigu. D'un côté, le terme est péjoratif et s'adresse aux projets de réforme jugés irréalistes. De l'autre, il désigne des lieux réalisant le bonheur de chacun.

Dans la première moitié du XIX^e s., jusqu'à la Révolution de 1848, l'utopie devient synonyme de socialisme et de communisme aux yeux de la bourgeoisie, en raison de leurs projets de réforme sociale. Sont considérées comme utopistes des personnalités telles qu'Henri de Saint-Simon, Charles Fourier, Robert Owen, Étienne Cabet et Pierre-Joseph Proudhon.

Tableau 1 - Le genre littéraire de l'utopie et ses sous-genres

Utopie littéraire		
Sous-genre	Prototype	Date de parution
Utopie classique	<i>Utopia</i> (Thomas More)	1516
Récit de voyage utopique	<i>L'Histoire des Sévarambes</i> (Denis Veiras)	1677-1679
Roman pseudo-historique et de formation	<i>Les Aventures de Télémaque</i> (Fénelon)	1699
Utopie-projet ou plan de constitution	<i>Le Code de la Nature</i> (Étienne-Gabriel Morelly)	1755
Utopie dans le temps (uchronie)	<i>L'An 2440</i> (Louis-Sébastien Mercier)	1771
Drame utopique	<i>L'Ile des esclaves</i> (Marivaux)	1727

Source : Funcke (1988)

On retrouve cette évolution sémantique dans les dictionnaires contemporains. Le Petit Robert retient l'utopie comme nom propre : *Utopie* est un « pays imaginaire où un gouvernement idéal règne sur un peuple heureux ». Comme discours didactique : « Plan d'un gouvernement imaginaire, à l'exemple de la République de Platon »³⁴. Comme expression politique péjorative dans son usage courant, synonyme de projet irréaliste, voire chimérique : « Idéal, vue politique ou sociale qui ne tient pas compte de la réalité. Conception ou projet qui paraît irréalisable ». Et, au figuré, comme « [c]e qui appartient au domaine du rêve, de l'irréalisable. Synon. *chimère, fiction, illusion, rêve* ». Le Trésor de la langue française retient l'utopie comme genre littéraire : « Ouvrage qui conceptualise une société idéale à construire » – et, dans un sens parent, insiste sur sa dimension eutopique, soit comme lieu du bien (« *eu* ») : « Plan imaginaire de gouvernement pour une société future idéale, qui réaliserait le bonheur de chacun ». Dans son extension, il la lie aux réformateurs socialistes et communistes : « Système de conceptions idéalistes des rapports entre l'homme et la société, qui s'oppose à la réalité présente et travaille à sa modification ». Par métonymie, le terme se montre péjoratif : « Gén. *au plur.* Idées qui participent à la conception

³⁴ Définition reprise, toutefois, de la quatrième édition du *Dictionnaire de l'Académie française*, paru en 1768 (CNRTL 2012h).

générale d'une société future idéale à construire, généralement jugées chimériques car ne tenant pas compte des réalités ».

Nous mettrons en évidence deux tendances dans la périodisation de Funcke : la montée en généralité du terme (d'une œuvre spécifique à des idées politiques en passant par des plans de sociétés idéales) et le passage de la fiction à l'action politique. Dans le dernier cas, il ne s'agit plus uniquement de critiquer la société de référence en proposant une alternative imaginaire, mais de transformer cette même société de référence, ce qui nous mène à la distinction opérée par Séguy (1971) entre utopie écrite et utopie pratiquée. Ce dernier appelle une utopie « tout système idéologique total visant, implicitement ou explicitement, par l'appel à l'imaginaire seul (utopie écrite) ou par passage à la pratique (utopie pratiquée), à transformer radicalement les systèmes sociaux globaux existants » (p. 331). L'utopie pratiquée rend compte, notamment, de l'application historique d'utopies littéraires ou de programmes utopiques : pensons aux *Republicas de Indios* fondées au Mexique en 1535 par Vasco de Quiroga et basées sur les principes de l'*Utopia* de More, à la ville de New Harmony, fondée en 1826 par Robert Owen en Indiana, à l'Icarie d'Étienne Cabet, fondée au Texas en 1848, ou, plus récemment, à Galt's Gulch, une ville fondée au Chili sur les principes de la philosophie objectiviste d'Ayn Rand. En ce qui a trait aux utopies écrites, maintenant, Séguy en exclut les romans et œuvres d'imagination, soit l'ensemble des sous-genres de l'utopie littéraire à l'exception de l'utopie-projet (tableau 1), en raison de leur caractère esthétique plus que politique et donc d'un manque de volonté de protestation. Dans l'utopie écrite, nous dit-il, s'il y a appel à l'imaginaire, on a néanmoins affaire à une « critique protestataire rationnelle et réalisme fondée, d'une situation sociale existante » (p. 332), l'utopiste s'appuyant sur une connaissance des mécanismes socio-politiques et économiques de la société critiquée.

La définition de Séguy nous apparaît problématique en plusieurs points. Dans un premier temps, lorsqu'il opère une bipartition de l'utopie, Séguy exclut la majeure partie des utopies littéraires sur la base d'une pensée faiblement politique, dénuée d'intention contestatrice. Or, toute utopie conteste le présent et porte en germe la possibilité de sa transformation. Il devient, dès lors, difficile de tracer une limite nette entre les œuvres explicitement contestatrices et celles dont la contestation se veut implicite, dont la protestation silencieuse se décline, en creux, sous la forme

d'un monde refuge, alternatif. Ajoutons que l'utopie, en tant qu' « exercice ou jeu sur les possibles latéraux à la réalité » (Ruyer 1950, p. 9), se présente d'abord et avant tout comme un outil créatif à l'aide duquel interroger le présent et lui préférer des alternatives. Comme le rappellent Engélibert et Guidée (2015), « [d]epuis Thomas More, les utopistes eux-mêmes ont très souvent attiré l'attention de leurs lecteurs sur la fictionalité de leurs constructions : l'utopie relève de l'expérience de pensée ou du jeu sérieux, plus que de la prophétie, de la prospective ou du programme » (p. 10). Critique et programme doivent être désolidarisés au sein du concept d'utopie. Ainsi, lorsque les auteurs citent More – « dans la République des Utopiens, il existe un très grand nombre de dispositions que je souhaiterais voir en nos Cités : dans ma pensée, il serait plus vrai de le souhaiter que de l'espérer » (p. 10) –, ils éclairent la formule ambiguë de l'humaniste anglais à la lumière de cette désolidarisation. Ainsi, l'utopie « ne s'inscrit pas à la fin d'un programme, mais au terme d'un *exercice critique* » (p. 10, les auteurs soulignent).

Dans un deuxième temps, l'emploi de l'expression « système idéologique total », dans la définition de Séguy, occulte l'évolution de l'utopie à partir de la seconde moitié du XIXe s., comme l'affirme Miguel Abensour dans sa thèse de 1973 *Les formes de L'utopie socialiste-communiste*. Pour lui, en effet, après la Révolution de 1848, l'utopie est passée, comme le résume Williams (1979), de « la construction systématique de modèles organisationnels alternatifs à un discours plus ouvert et *heuristique* portant sur des valeurs alternatives³⁵ » (p. 57, notre traduction, l'auteur souligne) : de l'utopie systématique à l'utopie heuristique, donc. Moylan (2014 [1986]) rend compte d'une transformation similaire à celle décrite par Abensour lorsqu'il décrit les utopies critiques émergeant dans la science-fiction des années 1960-1970. Ces écrits témoignent d'une « conscience des limitations de la tradition utopique, de sorte que ces textes rejettent l'utopie comme plan de construction alors qu'ils la préservent comme rêve³⁶ » (Moylan 2014 [1986], p. 10).

³⁵ « a change from the systematic building of alternative organisational models to a more open and *heuristic* discourse of alternative values » (Williams 1979, p. 57).

³⁶ « awareness of the limitations of the Utopian tradition, so that these texts reject Utopia as blueprint while preserving it as dream. » (Moylan 2014 [1986], p. 10).

2.1.1. L'aspiration utopique

Afin de compléter la périodisation de Funcke, il convient maintenant de décrire l'étape la plus récente de l'évolution sémantique de l'utopie au XX^e s. et en ce début de XXI^e s. Si les définitions enregistrées par ce dernier coexistent aujourd'hui, c'est aux côtés d'une nouvelle définition qui ne se rapporte plus exclusivement à un produit ou à un projet et en vient à désigner un principe dynamique, l'aspiration utopique (ou *eutopique*), dont l'utopie littéraire décrite par Funcke constitue une manifestation culturelle contextuelle : l'Occident des Temps modernes.

Musso (2013) s'inscrit dans cette évolution sémantique récente lorsqu'il écrit que « l'utopie ne serait que la variante occidentale de l'invariant mythique de toute société » (p. 101) Cette aspiration utopique se trouve en effet au principe de mythes tels que l'Âge d'or, le Pays de Cocagne et l'Arcadie. Elle point même dans certaines œuvres à première vue dysphoriques : dans les œuvres post-catastrophiques et dystopiques des trois dernières décennies. Nous employons le terme *aspiration* dans son sens courant de « désir d'un dépassement de la condition actuelle » (CNRTL 2012a).

L'utopie comme aspiration émerge dans le champ des études utopologiques (*utopian studies*), essentiellement anglo-saxon, tributaire de l'ouvrage *Le Principe espérance*, d'Ernst Bloch (Charles 2010), publié dans sa version originale allemande en trois tomes en 1954, 1955 et 1959 et disponible dans sa traduction anglaise dès 1986. Chez Ernst Bloch, en effet, comme le résume bien Miguel Abensour (cité dans Wahnich 2010),

l'utopie proviendrait d'un foyer ontologique. L'être est pensé à la fois comme processus, inachèvement et tension vers l'achèvement. Ce serait dans le « pas encore être » que l'utopie trouverait sa source et son moteur, comme si l'utopie se constituait dans la tension vers l'achèvement de l'être. L'utopie « état réel de l'inaccomplissement » serait en quelque sorte portée, soulevée par cette tension ontologique entre inachèvement présent et achèvement à venir (para. 7).

L'ontologie blochienne « oppose l'espoir à la faim, confie la formulation de cet espoir au rêve éveillé, opposé au rêve du dormeur, et découvre l'expression du rêve éveillé dans l'utopie » (Cioranescu, p. 260). Le « principe espérance » dont Bloch rend compte serait inhérent à la nature humaine (Levitas 1990). Notons que les implications essentialistes d'une telle conception ne sont pas partagées par les chercheurs des études utopologiques. C'est la raison pour laquelle

nous avons opté pour l'expression « aspiration » et non « propension », définie comme « tendance naturelle » (dans le Petit Robert) ou « force innée » (CNRTL 2012f).

Chez des utopologues tels que Raffaella Baccolini, Ruth Levitas, Tom Moylan, Lyman Tower Sargent et Lucy Sargisson, ou même chez Fredric Jameson, on ne s'intéresse plus à l'utopie comme système clos, mais comme expression, impulsion ou énergie utopique (Jameson 2007 [1992], 2005; Hall 2009; Moylan 2014 [1986]), désir d'une vie meilleure (Levitas 1990), rêve social (Sargent 1994), rêve de bonheur (Drouin-Hans 2013) ou « besoin dirigé vers des horizons radicalement meilleurs » (Suvin 2003, p. 188). Ce principe dynamique est le moteur des utopies littéraires, des plans pour une société idéale, des programmes politiques socialistes et communistes pré-quarantuitards, des utopies pratiquées et des communautés intentionnelles (Sargent 1994), c'est-à-dire leur dénominateur commun.

Certains auteurs réservent le terme « utopie » aux sociétés imaginaires et donnent à celui « d'utopisme » (« *utopianism* »³⁷) la signification plus large « d'aspiration utopique ». Suvin (2010), par exemple, définit l'utopie (littéraire) comme

la construction verbale d'une communauté quasi-humaine particulière au sein de laquelle les institutions sociopolitiques, les normes et les relations entre les individus sont organisés selon un principe plus proche de la perfection que celui de la communauté de l'auteur, cette construction étant basée sur l'étrangéisation [*estrangement*] qui découle d'une hypothèse historique alternative³⁸ (p. 29, notre traduction).

Alors qu'il définit l'utopisme comme une « orientation vers un horizon fait de relations radicalement meilleures entre les personnes³⁹ » (Suvin 2003, p. 188, notre traduction). On trouve la même distinction chez Sargent (2005, qui voit l'utopie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et généralement située dans un espace et un temps défini » (p. 9), et l'utopisme comme un « rêve social – les rêves et les cauchemars concernant les manières dont

³⁷ Ici, le terme entendu dans son acception utopologique doit être clairement distingué de son acception courante. Ainsi, en français comme en anglais, *utopisme* est dérivé de l'*utopie* prise comme synonyme d'irréalisme ou de chimère : « Attitude de quelqu'un qui se berce d'utopies, de rêveries chimériques » (Larousse), « impossibly ideal schemes for the amelioration or perfection of social conditions » (Oxford English Dictionary).

³⁸ « the verbal construction of a particular quasi-human community where sociopolitical institutions, norms, and individual relationships are organized according to a more perfect principle than in the author's community, this construction being based on estrangement arising out of an alternative historical hypothesis » (Suvin 2010, p. 29).

³⁹ « orientation toward a horizon of radically better forms of relationships among people » (Suvin 2003, p. 188).

les groupes de personnes ordonnent leur vie – et qui envisage généralement une société radicalement différente de celle dans laquelle vivent les rêveurs⁴⁰» (p. 3, notre traduction).

Dans le monde francophone, Ruyer (1950) distingue le mode utopique et l'utopie. Le second terme se rapporte à l'utopie comme genre littéraire alors que le premier rend compte d'un exercice de réflexion à partir duquel émergent les possibles. La méthode utopique de Cioranescu (1972) rejoint ce mode utopique, lui qui s'appuie sur le philosophe Lalande (1926) et sa définition de l'utopie comme extrapolation, soit comme « [p]rocédé qui consiste à représenter un état de choses fictif comme réalisé d'une manière concrète [...] afin de juger des conséquences qu'il implique » (p. 1180). La méthode utopique se trouve au principe des utopies littéraires. Elle procède de la sorte : « Une base de départ est choisie, qui est normalement une hypothèse plausible; à partir de là on édifie un système logique, une forteresse de déductions qui devrait être inexpugnable et dont la cohérence et la pertinence doivent emporter la conviction » (Cioranescu 1972, p. 25). L'exercice conjoint ici la méthode hypothético-déductive et la rhétorique. Dans tous les cas, l'utopie apparaît moins, dans la tradition utopologique française, et par opposition à la tradition anglo-saxonne, comme une aspiration utopique que comme un exercice d'extrapolation.

2.2. UTOPIE CRITIQUE, DYSTOPIE, DYSTOPIE CRITIQUE

Si les Temps modernes et le XIX^e s. ont vu fleurir l'utopie, le XX^e s. présente des horizons très sombres avec la dystopie et ses récits de sociétés cauchemardesques œuvrant au malheur du plus grand nombre. Nous verrons que l'aspiration utopique se situe au cœur de certaines de ces sombres anticipations du futur que Sargent (1994) qualifie de « dystopies critiques », mais aussi qu'elle participe au retour de l'utopie dans les années 1960 et 1970 sous la forme « d'utopies critiques » (Moylan 2014 [1986]).

Sargent (2005) définit la dystopie, dont le préfixe provient du grec *δυσ*, « marquant une idée de difficulté, de malheur » (Bailly 1935, p. 544), comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est

⁴⁰ « social dreaming-the dreams and nightmares that concern the ways in which groups of people arrange their lives and which usually envision a radically different society than the one in which the dreamers live » (Sargent 2005, p. 3).

considérablement pire que la société dans laquelle il vit » (Sargent 2005, p. 9). Selon ce dernier, le terme existait déjà, en langue anglaise, au XVII^e s. L'adjectif dystopique apparaît quant à lui en 1868 dans un discours de John Stuart Mill au parlement britannique. Il désigne des principes politiques trop mauvais pour être mis en pratique, par opposition aux principes utopiques trop bons pour être applicables (lire « chimériques »). Notons que dans le même discours, Mill emploie alternativement le terme cacotopique (du préfixe grec κακός, « mal, mauvais »), dont le substantif apparaît en 1818 sous la plume de Jeremy Bentham et désigne « le lieu imaginaire du pire gouvernement » (Oxford English Dictionary). Nous verrons toutefois un peu plus loin que ces deux termes ne sauraient être strictement équivalents.

Selon Booker et Thomas (2009), la fiction dystopique démontre une forte dimension satirique ayant pour fonction de nous avertir des conséquences (désastreuses) possibles de tendances existant dans le présent. En effet, écrivent-ils, les conditions oppressives mobilisées par la société dystopique

sont généralement des extensions ou des exagérations de conditions qui existent dans le monde réel, permettant au texte dystopique de critiquer des situations du monde réel en les plaçant à l'intérieur d'un contexte défamiliarisant, le contexte d'une société fictive extrême⁴¹ (Booker et Thomas 2009, p. 65, notre traduction).

Selon les mots de Munier (2013), « les dystopies projettent l'état présent dans un avenir imaginable, proche » (p. 121), ce qui en fait à la fois des signaux d'alerte et des récits d'anticipation.

Tout comme certains auteurs parlent d'une énergie utopique, la dystopie serait, selon Booker (1994), moins un genre qu'une énergie contestataire et critique. Dessy et Stiénon (2015) proposent une définition large de la dystopie qui implique minimalement une anticipation rationnelle et un traitement déceptif. Elle est envisagée, sur le plan thématique, comme

une vision (dés)idéalisée, généralement, mais pas exclusivement, future du sort d'une communauté donnée, et dès lors comprise comme une projection, quels que soient ses supports et ses moyens, ce qui la rend transversale à l'ensemble des catégories littéraires établies, ainsi qu'aux différentes formes artistiques (p. 13).

⁴¹ « are usually extensions or exaggerations of conditions that already exist in the real world, allowing the dystopian text to critique real-world situations by placing them within the defamiliarizing context of an extreme fictional society. » (Booker et Thomas 2009, p. 65)

Sur le plan narratif, elle s'inscrit, toujours selon ces deux auteurs, « dans un dispositif diégétique fondé sur un cadre spatio-temporel d'anticipation et/ou sur une réflexion concernant la collectivité humaine du présent » (p. 13).

Mɤl (*Nous autres*), d'Ievgueni Zamiatine (1920), *Brave New World*, d'Aldous Huxley (1932), et *Nineteen Eighty-Four*, de George Orwell (1949), constituent trois classiques de la dystopie.

Booker et Thomas (2009) font de l'anti-utopie (d'autres auteurs emploient le terme « contre-utopie ») le synonyme de la dystopie, dans la mesure où cette dernière serait, selon eux, fréquemment conçue dans le but de critiquer les implications potentiellement néfastes de certaines formes de pensée utopique. Le problème, ici, c'est que les deux auteurs télescopent les deux concepts en un seul et font fi de leur étymologie respective. Les préfixes « anti » et « contre » expriment l'idée d'opposition. L'anti-utopie (ou la contre-utopie), dont relèvent *Gulliver* (1726), de Jonathan Swift, *Cleveland* (1744), de l'abbé Prévost, et *Histoire des Galligènes* (1765), de Charles-François Tiphaigne de La Roche, s'oppose à la prétention utopique, à ses propositions, ses projets, ses plans, son programme, etc. Si, comme l'écrit Munier (2013) « toute utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle, la contre-utopie déclare d'emblée l'inanité d'un tel projet [...] [et] l'auteur d'une contre-utopie emprunte le procédé de l'utopie – la fiction d'une cité parfaite – pour la ridiculiser » (p. 118-119).

Anti-utopie et dystopie revêtent toutes deux une dimension critique. Toutefois, dans le premier cas, l'objet de cette critique est l'utopie alors que, dans le second, il s'agit de la société dans laquelle l'œuvre a été produite et qu'elle considère comme hautement faillible et potentiellement néfaste pour peu que ses défauts se voient exacerbés dans le futur. Il serait donc plus juste de distinguer deux types de discours pour comprendre ce qu'est l'anti-utopie : le discours utopique à proprement parler et le discours sur le discours utopique, soit le discours méta-utopique. Une œuvre anti-utopique se voit donc porteuse d'un discours méta-utopique, dans la mesure où elle s'exprime sur les limites (voire la dangerosité) des utopies. Toutefois, comme nous le verrons

plus loin avec l'utopie critique, l'anti-utopie ne représente qu'un aspect du discours méta-utopique. La dystopie, quant à elle, se situe au même niveau de discours que l'eutopie.

La confusion de Booker et Thomas entre dystopie et anti-utopie peut s'expliquer par le fait que plusieurs classiques de la dystopie dénoncent les totalitarismes de leur époque. C'est le cas du célèbre roman de Georges Orwell, *Nineteen Eighty-Four* (1949), dirigé explicitement contre le régime stalinien. Or, l'accusation anti-utopique selon laquelle l'utopie est à la source des totalitarismes du XX^e s. est récurrente. En ce sens, l'acte de dénonciation des totalitarismes ne tombe jamais bien loin de la dénonciation de l'inanité de tout projet utopique. Comme le souligne Engélibert (2015), en prenant l'exemple de Gilles Lapouge et de son *Utopie et civilisations* de 1973, on met en opposition l'égalité de l'utopie et la liberté de l'histoire, de sorte que la première, « sans doute parée des meilleures intentions du monde, débouche sur son contraire. Elle croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (Engélibert 2015, p. 242), alors que d'autres auteurs – à l'instar d'Éric Faye, auteur de *Dans les laboratoires du pire : Totalitarisme et fiction littéraire au XX^e siècle*, publié en 1993 – appartenant à une « vulgate conservatrice », « veu[le]nt croire que l'utopie se trouve à l'origine du totalitarisme » (p. 243) ». Plus récemment, Letonturier (2013), sans parler de totalitarisme, assimile l'utopie à un « espace social d'extrême contrainte » (p. 16) opposé à la liberté d'action du pays de Cocagne et des Arcadies, une société dirigiste qui départit l'être humain de ses passions, mais aussi de ses particularités individuelles, une société qui, enfin, institue une « religion du travail [qui] vise avant tout à une planification rationnelle précise, à un don total de soi au collectif [...] et [à] la fusion dans le tout. (p. 16-17)

Pourtant, comme l'avance Levitas (dans Levitas et Sargisson 2003), qui se porte à la défense de l'utopie et coupe court à l'amalgame entre cette dernière et le totalitarisme, tous les mouvements politiques revêtent une dimension utopique, puisqu'ils proposent des perspectives sur ce qu'une bonne société devrait être. Si certains de ces mouvements sont dangereux, génocidaires, et conduisent au totalitarisme, ce n'est évidemment pas le cas de tous. Du coup, « *le problème du totalitarisme n'est pas son utopisme, mais son totalitarisme* »⁴² (p. 26, notre traduction, l'auteure

⁴² « *The problem about totalitarianism is not its utopianism, but its totalitarianism* » (dans Levitas et Sargisson 2003, p. 26).

souligne). Sargent (2006) tient une position similaire à celle de Levitas lorsqu'il affirme que l'espoir et le désir d'une vie meilleure s'avèrent centraux dans l'expérience humaine et que même s'ils sont parfois gauchis par l'idéologie et la religion, produisant alors le malheur de certains, l'espoir et le désir demeurent néanmoins les meilleurs atouts contre ces gauchissements.

Si la dystopie connaît un essor au début et au milieu du XX^e s., les années 1970 connaissent pour leur part, dans le domaine de la science-fiction et dans la foulée des mouvements d'opposition de la fin des années 1960 (féminisme, écologisme, anti-militarisme, etc.), un renouveau de l'utopie, sorte de parenthèse enchantée avant le retour en force de la dystopie dans les années 1980. Ce renouveau se présente sous la forme de l'utopie critique, que Moylan (2014 [1986]), à l'origine du concept, dépeint de la sorte :

Une préoccupation principale de l'utopie critique est la conscience des limites de la tradition utopique, de sorte que ses textes rejettent l'utopie comme plan tout en la conservant comme rêve. De plus, les romans résident dans le conflit entre le monde d'origine et la société utopique qui lui est opposée, de sorte que le processus du changement social est plus directement articulé. Finalement, les romans focalisent sur la présence continue de différences et d'imperfections à l'intérieur de la société utopique elle-même et rend donc les alternatives plus reconnaissables et dynamiques⁴³ (p. 10-11).

On ne s'intéresse plus à l'utopie comme système clos, statique, complet, uniforme, prétendant à la perfection, mais comme une attitude autoréflexive, pluraliste, qui ne se présente jamais que comme une construction partielle et faillible (Baccolini et Moylan 2003; Mittag 2009; Moylan 2000, 2014 [1986]). En d'autres termes, l'utopie critique propose à la fois un discours utopique et un discours méta-utopique*, puisqu'elle met en exergue les limites des utopies totalisantes du passé sans pour autant renoncer à proposer elle-même un projet utopique.

L'émergence de l'utopie critique est tributaire, au même titre que les études utopologiques, des écrits de Bloch (Booker et Thomas 2009). L'aspiration utopique l'anime, elle qui se voit fortement modelée par les courants de pensée appartenant aux « Autres monstrueux de la

⁴³ « A central concern in the critical utopia is the awareness of the limitations of the utopian tradition, so that these texts reject utopia as a blueprint while preserving it as a dream. Furthermore, the novels dwell on the conflict between the originary world and the utopian society opposed to it so that the process of social change is more directly articulated. Finally, the novels focus on the continuing presence of difference and imperfection within the utopian society itself and thus render more recognizable and dynamic alternatives » (Moylan 2014 [1986], p. 10-11).

modernité qui se trouvaient hors des frontières de l'utopie traditionnelle⁴⁴ » (Mittag 2009, p. 264, notre traduction), soit les écologistes, les féministes et la Nouvelle gauche (Baccolini et Moylan 2003), courant au cœur duquel figurent Ursula K. Le Guin, Joanna Russ, Marge Piercy, Ernst Callenbach, Sally Miller Gearhart, Suzy McKee Charnas et Samuel R. Delany.

Le début des années 1980 connaît le déclin de l'utopie critique et un retour en force de la dystopie. Il accompagne la vague conservatrice d'alors, à commencer par le reaganisme et le thatchérisme, qu'il conteste. La dystopie connaît une évolution, à la fin des années 1980, lorsqu'elle se charge d'aspirations utopiques en réponse à « la dévaluation de l'utopie par un discours néolibéral officiel qui proclame la fin de l'histoire et célèbre simultanément la fin du rêve social radical et l'achèvement d'une "utopie" instantanée du marché »⁴⁵ (Baccolini et Moylan 2003, p. 6-7, notre traduction). Dans ce contexte,

plusieurs auteurs de science-fiction confrontent le musèlement et la cooptation simultanés de l'utopie durant cette décennie en retournant les stratégies dystopiques de manière à confronter la réalité sociale en changement. Les œuvres d'Octavia E. Butler, [Pat] Cadigan, [Suzy McKee] Charnas, [Kim Stanley] Robinson, [Marge] Piercy et [Ursula K.] Le Guin réemployaient la dystopie comme une forme narrative critique travaillant à contre-courant d'un climat économique, politique et culturel sinistre⁴⁶ » (Baccolini et Moylan 2003, p. 3, notre traduction).

Sargent (1994) met de l'avant le concept de dystopie critique afin de rendre compte de ces œuvres, qu'il définit comme

une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont le choix de localisation spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain une société pire que la sienne mais qui inclut au moins un passage de nature utopique, ou bien exprimant l'espoir que la dystopie peut être surmontée et remplacée par une eutopie (Sargent 2005, p. 9).

Relèvent de la dystopie critique la trilogie *Xenogenesis* et le roman *Parable of the Sower*, d'Octavia E. Butler (1987-1989, 1993), *He, She and It*, de Marge Piercy (1991), *The Handmaid's*

⁴⁴ « monstrous Others of modernity that were outside the boundaries of traditional utopia » (Mittag 2009, p. 264).

⁴⁵ « the devaluation of Utopia by an official, neoliberal discourse that proclaimed the end of history and celebrated simultaneously the end of radical social dreaming and the achievement of an instantaneous "utopia" of the market » (Baccolini et Moylan 2003, p. 6-7).

⁴⁶ « several sf writers confronted the decade's simultaneous silencing and cooptation of Utopia by turning to dystopian strategies as a way to come to terms with the changing social reality. Works by Octavia E. Butler, [Pat] Cadigan, [Suzy McKee] Charnas, [Kim Stanley] Robinson, [Marge] Piercy, and [Ursula K.] Le Guin refunctioned dystopia as a critical narrative form that worked against the grain of the grim economic, political, and cultural climate. » (Baccolini et Moylan 2003, p. 3)

Tale, de Margaret Atwood (1985) (Sargent 1994) et, plus récemment, la trilogie *Takeshi Kovacs*, de Richard K. Morgan (2003-2005).

Selon Baccolini et Moylan (2003), la dystopie peut être considérée comme critique lorsqu'elle conserve dans ses pages une impulsion utopique, un horizon d'espoir, par opposition à la dystopie classique qui maintient l'espoir en dehors de ses pages lorsqu'elle prend la forme d'un avertissement et nous dit « que nous seuls, en tant que lecteurs, pouvons espérer échapper à son futur pessimiste⁴⁷ » (p. 7, notre traduction) : une dimension utopique est alors maintenue dans les limites de l'œuvre en raison de son ambiguïté et de son ouverture. La dystopie critique est donc tributaire, au même titre que l'utopie critique, de l'acception récente de l'utopie comme aspiration.

2.3. EUTOPIE ET UTOPIE : UNE AMBIGUÏTÉ FONDAMENTALE

Comme le souligne Funcke (1988), l'étymologie adéquate « d'Utopia » aurait dû être « *a-topia* » et non « *ou-topia* », mais le *ou* permettait à Thomas More de jouer sur l'ambiguïté des mots *outopia* et *eutopia* (ce dernier étant créé à partir de εὖ, « bon », soit un lieu bon, où tout est au mieux), entre un lieu qui n'existe en aucun lieu et un lieu bon, un lieu du bien, « *ou* » et « *eu* » étant homophones pour un locuteur anglais. Selon Servier (1979), cette ambiguïté n'aurait pas lieu d'être, dans la mesure où More avait d'abord envisagé d'employer le terme latin sans équivoque *Nusquam* – « le nulle part » (Gaffiot 2016 [1934], p. 911) –, écrivant dans une lettre à Erasme qu'il était improbable qu'un État aussi parfait qu'Utopia puisse exister. Toutefois, cette affirmation revient à omettre l'emploi alterné des graphies « Utopia » et « Eutopia » par More dans un poème (*HEXASTICHON ANEMOLII POETAE LAUREATI, HYTHLODAEI EX SORORE NEPOTIS IN UTOPIAM INSULAM*) figurant dans les quatre premières éditions de son célèbre ouvrage :

Utopia priscis dicta, ob infrequentiam
Nunc civitatis aemula Platonicae,
Fortasse victrix (nam quod illa literis
Delineavit, hoc ego una praestiti,
Viris et opibus, optimisque legibus)
Eutopia merito sum vocanda nomine.

⁴⁷ « we as readers can hope to escape its pessimistic future » (Baccolini et Moylan 2003, p. 7).

Utopie, pour mon isolement par les anciens nommée,
Émule à présent de la platonicienne cité,
Sur elle peut-être l'emportant – car, ce qu'avec des lettres
Elle dessina, moi seule je l'ai montré
Avec des hommes, des ressources et d'excellentes lois –
Eutopie, à bon droit, c'est le nom qu'on me doit
(Prévost 1978, p. 11).

La richesse de cette ambiguïté, de nombreuses définitions la maintiennent, à l'instar de celle proposée par Foucault (1994 [1984]) : « Les utopies, ce sont les emplacements sans lieu réel. Ce sont les emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la société » (p. 755). Le « sans lieu réel » s'appuie rigoureusement sur le *ou* (ou la « *Nusquama* »), alors que « la société elle-même perfectionnée » table sur le *eu*. C'est également le cas de la définition proposée par Lalande (1926) : « Procédé qui consiste à représenter un état de choses fictif comme réalisé d'une manière concrète, soit afin de juger des conséquences qu'il implique, soit, le plus souvent, afin de montrer combien ces conséquences seraient avantageuses » (p. 1180). « État de choses fictif » relève du *ou* lorsqu'il s'agit de juger des conséquences qu'il implique comme extrapolation libre de tout jugement évaluatif et du *eu* lorsqu'il s'agit « de montrer combien ces conséquences seraient avantageuses » ou, en d'autres termes, préférables.

D'autres définitions focalisent sur l'*eu* de l'utopie. Celle de Munier (2013) en fait partie : « toute utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle » (p. 115). Hans-Drouin (2013) appuie sur l'*eu* plus que l'*ou* lorsqu'elle classe l'utopie dans les rêves de bonheur, auprès de l'Âge d'or et du pays de Cocagne.

La définition de Ruyer (1950) conserve la neutralité du *ou* : « Une utopie est la description d'un monde imaginaire en dehors de notre espace ou de notre temps, ou en tous cas de l'espace et du temps historique et géographique. C'est la description d'un monde constitué sur des principes différents de ceux qui sont à l'œuvre dans le monde réel » (p. 3). Notons au passage que cette définition ne distingue pas l'utopie de la science-fiction et de la *fantasy*, entre autres.

La définition de Sargent (2005) – « une société imaginaire décrite de manière détaillée et généralement située dans un espace et un temps définis » (p. 9) – prend également le parti de la neutralité. Le *ou* n'appelle pas une meilleure condition mais une condition autre. Sargent choisit, par souci de clarté, de réduire l'ambiguïté en ne conservant que le *ou*. Cela lui permet de définir ensuite deux sous-catégories de l'utopie : l'eutopie (l'utopie positive) et son opposée, la dystopie (l'utopie négative). Nous savons déjà en quoi consiste la dystopie. L'eutopie, quant à elle, est définie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement meilleure que la société dans laquelle il vit » (Sargent 2005, p. 9). C'est en tant que classe subsumant l'eutopie et la dystopie que nous entendrons le terme « utopie » dans le cadre de cette thèse.

2.4. L'UTOPIE ET L'UCHRONIE

Selon Goblot (2001), l'utopie deviendrait « uchronie » à partir de la fin du XVIII^e s., alors que les découvertes de James Cook ne laissent plus assez de terres inexplorées pour que l'existence d'un pays imaginaire encore non découvert ne soit vraisemblable. Aussi, « au dépaysement dans l'espace succède le dépaysement dans le temps [...] L'utopie passe d'un *nulle part* à un *pas encore* et cesse d'être irrémédiablement dissocié du réel, puisque sa réalisation est figurée comme une promesse de l'avenir » (p. 21). C'est le cas d'un roman tel que *L'An 2440*, de Louis-Sébastien Mercier (1770), première uchronie selon Goblot. Munier (2013) préfère le terme « anticipation » à « uchronie » lorsque les utopies sont sises dans le futur, dans la mesure où « les récits concernés projettent la société idéale dans un futur bien déterminé et non un autre temps » (p. 120). La précision apportée par Munier souligne le flou définitionnel dont souffre l'uchronie.

Le terme *uchronie*, du privatif grec *où* et de *χρόνος*, « temps », soit « en aucun temps », est forgé à partir de celui « d'utopie ». Trois principales définitions s'y rattachent, que nous présenterons par ordre de spécification. La première désigne l'uchronie comme une « [é]poque fictive; évocation imaginaire dans le temps » (CNRTL 2012g). Cette définition inclut toute œuvre de fiction dont l'intrigue ne se déroule pas dans le présent de l'auteur, soit la majeure partie de la production fictionnelle de l'humanité, tous médias confondus, de sorte qu'elle ne nous semble pas pertinente ici.

La seconde définition désigne l'uchronie comme une utopie tournée vers l'avenir. C'est ainsi que Goblot (2001) et Trousson (2005) l'envisagent lorsqu'ils rendent compte d'œuvres telles que *L'An 2440*. Ces utopies témoignent d'une évolution de l'utopie littéraire après celles des Temps modernes (produites par More, Rabelais, Campanella, Bacon, etc.), qui existaient dans un ailleurs contemporain de leur auteur. Tenant compte des réserves formulées par Munier (2013), nous qualifierons ces uchronies d'*utopies prospectives*, afin d'éviter toute confusion avec l'uchronie comme histoire contrefactuelle, définie ci-dessous.

La troisième définition est à la fois la plus spécifique et la plus ancienne. Il s'agit de celle proposée, notamment, par le Larousse, soit une « utopie appliquée à l'histoire; histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être ». Le terme est employé pour la première fois en 1876 par le philosophe Charles Renouvier dans son ouvrage *Uchronie (l'utopie dans l'histoire) : Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*. Dans ce contexte, l'uchronie devient synonyme « d'histoire contrefactuelle », dans la mesure où elle propose une réflexion sur les potentialités non actualisées de l'Histoire. L'ouvrage de Renouvier a pour point de départ la Rome antique. Il décrit sur mille ans l'histoire européenne telle qu'elle se serait déroulée si Avidius Cassius avait succédé à l'empereur Marc-Aurèle plutôt que Commode et s'il avait banni les chrétiens hors de l'empire romain. Cette définition correspond à celle de Régis Messac, qui en fait une « Terre inconnue, située à côté ou en dehors du temps, découverte par le philosophe Renouvier, et où sont relégués, comme des vieilles lunes, les événements qui auraient pu arriver, mais ne sont pas arrivés » (cité dans Ethuin 2011, para. 5). Elle décrit d'abord un exercice historiographique remontant à aussi loin que Tite-Live et à son *Histoire de Rome depuis sa fondation*, alors qu'il y évoque les conséquences des conquêtes d'Alexandre le Grand si ce dernier avait tourné ses projets de conquêtes vers l'Occident plutôt que vers l'Orient (Henriet 2004). Les exercices mentaux de Tite-Live et de Renouvier attirent l'attention sur un principe fondamental de l'uchronie, soit qu'elle se « définit essentiellement en fonction d'une bifurcation historique » (Baurin 2012, p. 46), découlant « obligatoirement d'un événement fondateur, d'une altération de l'Histoire » (Henriet 2004, p. 39). L'idée d'un changement du cours de l'Histoire sous-tend également la définition de

Stableford, Wolfe et Langford (2015)⁴⁸ : « un compte rendu de la Terre (étendu parfois à l'exploration du système solaire) telle qu'elle pourrait être devenue à la suite d'une altération hypothétique de l'histoire⁴⁹ » (para. 1, notre traduction). Selon Baurin (2012), l'uchronie ne s'institue en genre littéraire qu'au XX^e s. et se situe « à la croisée du discours historiographique et de l'œuvre romanesque » (p. 46).

Suivant cette définition, que nous retiendrons, l'uchronie relève d'une sorte de « paraspective » historique (du grec *παρά*, « à côté de », et du latin *specere* « regarder ») comme l'utopie relève d'une paraspective sociale. Il s'agit d'un jeu de l'esprit portant sur les potentialités non actualisées de l'Histoire comparable à celui auquel se prête l'utopiste lorsqu'il projette mentalement des « possibles latéraux à la réalité » (Ruyer 1950, p. 9). En ce sens, utopie et uchronie sont parentes. Elles le sont plus encore lorsqu'elles partagent une même conception du temps caractérisé par l'indétermination et l'ouverture, par opposition à une vision finaliste de l'Histoire⁵⁰. Qui plus est, conformément à cette conception du temps qu'elles promeuvent, l'uchronie et l'utopie (du moins lorsque cette dernière n'adhère pas à une vision téléologique de l'Histoire comme accomplissement du Progrès) revêtent une dimension critique, dans la mesure où elles évitent tout fatalisme en faveur de la contingence. L'utopie invente des options pour le présent et l'uchronie, en proposant une histoire alternative, affirme implicitement qu'aucun choix politique ni aucun modèle d'organisation de la société n'est inévitable.

Une uchronie peut donner lieu à des euchronies* comme à des dyschronies*, au même titre qu'il existe des utopies vues comme eutopies ou comme dystopies. Henriet (2004) qualifie la dyschronie « d'uchronie optimiste⁵¹ », dans la mesure où elle fait paraître l'époque de l'auteur et

⁴⁸ La définition se rapporte au genre de « l'*alternate history* », équivalent, en français, « d'histoire contrefactuelle », mais les auteurs proposent également comme synonymes « *uchronia* » et « *alternative history* ».

⁴⁹ « an account of Earth (sometimes extending to exploration of solar-system space) as it might have become in consequence of some hypothetical alteration in history » (Stableford, Wolfe et Langford 2015, para. 1).

⁵⁰ La dystopie s'accorde plus volontiers avec cette vision du temps dans la mesure où, en avertissant le lecteur des dérives potentielles de la conjoncture actuelle, elle suggère implicitement que des décisions peuvent être prises pour qu'advienne un futur plus radieux. L'eutopie, quant à elle, lorsqu'elle se présente comme anticipation, s'inscrit quelques fois dans une perspective téléologique du temps : l'Histoire conduisant l'humanité sur la voie du Progrès, l'euchronie se présente comme un aboutissement logique et une rétrogression paraît inenvisageable. Notons que cette vision téléologique sous-tend essentiellement les utopies techno-optimistes du XIX^e s.

⁵¹ Optimiste au sens où l'on considère sa propre époque comme meilleure que ce qu'elle aurait pu être.

du lecteur⁵² comme plus clément que celle qu'elle propose. Il qualifie l'euchronie « d'uchronie pessimiste » lorsque l'époque dépeinte se veut plus douce que la nôtre. *Aristopia: A Romance-History of the New World* (1895), de Castello N. Holford, oeuvre généralement considérée comme la première uchronie de langue anglaise, constitue un exemple d'euchronie (uchronie pessimiste). La cité idéale d'Aristopia (ἄριστος, « le meilleur » : le meilleur lieu) est érigée pour le bien de tous en Virginie sur les bases de l'*Utopia* de More lorsqu'un des fondateurs de la colonie, Ralph Morton, trouve une quantité fabuleuse d'or (point de divergence historique). Une histoire alternative des États-Unis (qui occupe l'Amérique du Nord entière, à l'exception du sud du Mexique) est contée en suivant ces nouvelles prémisses. *The Man in the High Castle* (1962), de Philip K. Dick, dépeint quant à lui des États-Unis dyschroniques, situés dix ans après que les forces de l'Axe aient remporté la Seconde Guerre mondiale et se soient partagé le pays.

2.5. IDÉALITÉ ET CRITIQUE

L'idéalité et la critique constituent deux caractéristiques fondamentales de l'utopie, comme en témoignent les lignes thématiques proposées par Servier (1979) : « description d'une cité jugée parfaite [...] en rupture avec l'ordre social ancien [et] critique de l'ordre social ancien, cette critique pouvant être implicite ou, au contraire, revêtir le caractère de la satire » (p. 92). L'idéalité et la critique s'inscrivent à même l'étymologie du mot. Il y a le *eu* de l'idéalité : le lieu du bonheur pour tous se présente comme un idéal auquel on aspire en vue de dépasser sa condition actuelle. Et il y a le *ou* de la distance critique : l'utopie comme lieu sans lieu, situé « hors de tous les lieux » (Foucault (1994 [1984], p. 755). Ces mondes imaginaires, possibles et impossibles, constituent autant de points de vue sur l'*hic et nunc*. Le *ou* permet d'articuler le *eu* et le *dys* dans l'appréciation et l'amélioration du présent : l'eutopie propose un dépassement de la condition présente en procédant par exemplarité et la dystopie illustre les principes défaillants du présent en poussant leur logique à l'extrême.

Selon Trousson (2005), l'utopie aurait connu un tournant critique à partir de 1770, soit lors de la parution de *L'An 2440*. Devenue uchronie (ou plutôt *utopie prospective*, comme nous venons de

⁵² Le fait qu'Henriet rapproche ainsi auteur et lecteur dans sa définition nous paraît problématique, car ce qui est présenté par le premier comme uchronie pessimiste peut être considéré comme optimiste par le second. Cela appelle une distinction entre *intentio auctoris*, *intentio operis* et *intentio lectoris* (Eco 1992).

le voir), elle serait passée de « monde imaginaire de rechange, sans prise directe sur le réel [...] [à un monde] tributaire du temps, de l'accroissement du savoir » (p. 56), mais aussi d'une chimère à « une supputation logique sur un probable ultérieur ». Il ne fait aucun doute que la prospective appelle avec elle une supputation logique. Mentionnons tout de même au passage que tout monde fictif, aussi fantaisiste ou chimérique soit-il, obéit à un certain besoin de cohérence interne, qu'il projette ou non un futur probable, de sorte qu'il ne se présente pas nécessairement comme l'antithèse de la logique. Ajoutons avec Cioranescu (1972) que l'utopiste doit respecter la logique rattachée aux faits, l'écriture utopique employant une méthode hypothético-déductive. Ensuite, rappelons que dès l'invention du mot, l'utopie s'est montrée en prise directe sur le réel : la première partie de l'Utopie de More propose une critique explicite de l'Angleterre et de l'Europe de l'époque. C'est seulement dans la seconde partie que survient la description d'une société idéale. Qui plus est, même la seconde partie de l'ouvrage s'avère critique et dénonciatrice du temps présent. C'est ce que nous dit Henri Desroche (dans Desroche, Gabel et Picon 2016), lorsqu'il y relève les facéties onomastiques de More :

Amaurote, la capitale de l'île, est une ville fantôme ; son fleuve, Anhydrys, un fleuve sans eau ; son chef, Ademus, un prince sans peuple ; ses habitants, les Alaopolites, des citoyens sans cité et leurs voisins, les Achoréens, des habitants sans pays. *Cette prestidigitation philologique a pour dessein avoué d'annoncer la plausibilité d'un monde à l'envers et pour dessein latent de dénoncer la légitimité d'un monde soi-disant à l'endroit* (para. 1, nous soulignons).

Enfin, la représentation d'une cité idéale propose un étalon à l'aune duquel mesurer la distance séparant l'idéalité du réel. En ce sens, l'utopie se fait, pour reprendre les mots d'Abensour (2000), « pensée de la différence par rapport à ce qui existe » (p. 98). Selon Pagès (2000), « elle procède d'une insatisfaction fondamentale à l'égard des conditions actuelles de l'existence sociale et constitue une forme d'exploration possible des "formes latérales du réel" » (p. 45). Pour imaginaire qu'elle soit, l'utopie demeure à distance critique du présent, évaluant l'écart à combler pour que ce dernier rencontre les aspirations de l'utopiste, et elle propose des options (ou, dans le cas des dystopies, des avenues à éviter à tout prix), et que ces dernières soient projetées ou non dans le futur ne change rien à leur exemplarité. Sur un plan plus politique, elle se montre critique de l'ordre existant et s'attaque, en les déstabilisant, aux croyances et institutions de son temps (Riot-Sarcey 2013). Même lorsqu'elle « affirme dans l'imaginaire la réalisation de ce qui est nié ici et maintenant » (Pagès 2000, p. 45), se présentant comme compensation ou comme œuvre

refuge, l'utopie conserve un principe appréciatif; elle évalue en creux l'*hic et nunc* sur le mode de la non-référence (c'est-à-dire en représentant l'envers dont le présent constitue l'endroit), proposant de la sorte une critique implicite. Dans tous les cas, comme nous l'avons vu dans la section 2.1, l'utopie s'offre tel un outil créatif à l'aide duquel interroger le présent, ce qui en fait un exercice par le biais duquel la réalité est déformée, questionnée, critiquée ou dépassée (Musso 2013).

Si le caractère critique de l'utopie a pour fonction de désigner l'écart entre le présent et un état idéal, l'aspiration à l'idéal sous-tendant l'utopie constitue quant à elle un principe amélioratif visant à annuler ou à amoindrir cet écart dans sa réalisation. Ce principe s'adresse au temps présent, puisqu'il « propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéelle d'un modèle meilleur et parallèle » (Munier 2013, p. 115)

Dans les termes de Wunenburger (2013), « l'utopie, greffée sur une conduite d'insatisfaction devant le réel, élève une autre forme de réalité au rang d'un idéal, c'est-à-dire de ce qui mérite, par sa valeur propre, de passer à la réalité. » (p. 33) Cette idéalité œuvre au sein de l'eutopie, bien sûr, mais elle se retrouve également au cœur de la dystopie. En effet, en grossissant les défauts du présent, de ses éléments indésirables, jusqu'à les rendre insoutenables, la dystopie identifie les obstacles à surmonter ou les tendances à enrayer en vue de transformer ce présent en un état idéal ou, pour le moins, en un état préférable à l'état actuel. Les utopies, dans leurs versants eutopique et dystopique, se présentent donc comme des « représentations imaginatives qui [...] véhiculent des formes de réalité avant tout normatives » (Wunenburger 2013, p. 33).

Si l'utopie aspire à la perfection, en aucun cas elle ne doit être confondue avec un état de perfection réalisé. Comme le souligne Sargent (1994), tous les auteurs d'utopies ne prétendent pas que ces dernières sont parfaites : selon lui, la perfection constituerait plutôt une étiquette que les détracteurs de l'utopisme lui colleraient afin de démontrer sa dangerosité car, selon eux, la perfection ne saurait être appliquée que par la force, ce dont témoigneraient les totalitarismes. Pour d'autres, le prix à payer serait un état de stase, condition nécessaire selon Letonturier (2013) « afin de perpétuer à l'infini le bonheur collectif de l'instant présent, estimé parfait » (p. 13). Pagès (2000) rend compte lui aussi du caractère statique de l'utopie lorsqu'il la qualifie

d'intemporelle : l'état de perfection, selon lui, dénie l'histoire lorsqu'il se présente comme « un système donné "une fois pour toute" » (p. 45). Pourtant, comme le souligne Musso (2013), cette intemporalité ne suffit pas à tenir l'utopie à l'écart de l'histoire. En cela réside le « paradoxe de l'utopie qui est censée évoquer un autre temps et un autre lieu, alors qu'elle parle toujours depuis un lieu et dans une conjoncture. L'utopie traite du futur ou de l'ailleurs, depuis *l'hic et nunc* » (p. 102).

2.6. NOTRE DÉFINITION DE L'UTOPIE

Il convient de présenter maintenant le concept d'utopie tel que nous le mobiliserons dans le cadre de notre thèse. Nous le définirons donc comme *la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre*.

Le double principe appréciatif et amélioratif nous permet d'appréhender l'utopie moins comme un genre en soi qu'une rhétorique spatiale, c'est-à-dire comme un agencement de lieux *in præsentia* et *in absentia* axiologiquement qualifiés⁵³. Un agencement, également, de temporalités, puisque l'utopie met en dialogue la conjoncture présente et la sienne propre.

La conjonction des principes amélioratif et appréciatif évite l'assimilation de l'utopie à l'ensemble de la fiction, ce qui se produirait si l'utopie relevait uniquement d'un espace-temps autre. L'emploi du terme *appréciation* lie l'utopie à sa dimension critique lorsqu'il est pris dans le sens admis par le Grand Larousse de la langue française en sept volumes de 1989 comme « Jugement résultant d'un examen critique ». Par *appréciation négative*, il faut entendre que le jugement ou l'évaluation de la conjoncture actuelle se traduit comme péjoration plutôt qu'il ne se veut mélioratif. Le terme *amélioratif* rend compte pour sa part de l'idéalité de l'utopie, de l'idée d'amendement ou de dépassement de la conjoncture actuelle, souvent présente sous la forme d'une aspiration (e)utopique.

Principe amélioratif ne signifie pas *progressisme*. Comme le signale Séguy (1971), il existe des utopies progressistes, mais également des utopies rétrogressistes, les premières se dirigeant dans

⁵³ Ainsi, à l'image de la dystopie définie par Dessy et Stiénon (2015), l'utopie peut être vue comme « transversale à l'ensemble des catégories littéraires établies, ainsi qu'aux différentes formes artistiques » (p. 13).

le sens du changement social et les secondes, à contre-sens. Tout est en fait question de perspective : l'utopie se veut, au même titre que la nostalgie (section 2.8.1.), un concept transidéologique. Aussi, le Galt's Gulch d'Ayn Rand, proche des idées libertariennes, se situe-t-il aux antipodes de l'utopie socialiste décrite par Edward Bellamy (1888) dans son *Looking Backward*. Dans un même ordre d'idées, le conditionnement opérant qui sous-tend l'eutopie de B. F. Skinner dans son *Walden II* (1948) est au principe de la dystopie proposée par *A Clockwork Orange* d'Anthony Burgess (1962). Dès lors, des dystopies démocratiques et des eutopies nazies, aussi rétrogressives soient-elles, demeurent dans les faits envisageables.

Dans notre définition, nous préférons *espace-temps* à *société* afin d'inclure dans les utopies des espaces-temps réservés à un individu seul – comme c'est le cas dans les robinsonnades – ou à des communautés d'inspiration prémoderne – l'eutopie des Na'vi décrite dans le film *Avatar*, de James Cameron (2009), par exemple, existe au sein d'un clan tribal.

L'expression *conjoncture présente* est préférée à celle d'*hic et nunc* et au terme *présent*. Le terme *conjoncture* est pris ici dans son sens courant, relayé par le Petit Robert comme « situation qui résulte d'une rencontre de circonstances et qui est considérée comme le point de départ d'une évolution, d'une action », cette situation impliquant la concomitance de facteurs. Ces facteurs sont de diverses natures (sociaux, économiques, politiques, environnementaux, culturels, etc.). C'est le terme qu'emploie Séguy (1971) lorsqu'il qualifie l'utopie de « critique protestataire rationnelle et réalistement fondée, d'une situation sociale existante [relevant d'individus] privé[s] de possibilités d'agir sur la conjoncture immédiate » (p. 332) et c'est aux facteurs concomitants de la conjoncture qu'il fait référence lorsqu'il affirme que l'utopiste « fait généralement preuve d'une connaissance profonde des mécanismes socio-politiques et économiques auxquels il propose une alternative » (p. 332). La concomitance des facteurs constitutifs de la conjoncture implique différents trajets dans le temps qui aboutissent dans le présent de l'utopiste. Ce n'est donc pas un moment figé, une synchronie, mais bien une diachronie, d'où la préférence pour le terme *conjoncture* plutôt que *présent* et *hic et nunc*⁵⁴. Notons que certaines acceptions du terme *conjoncture* impliquent l'élément de hasard, à l'instar de celle du Trésor de la Langue Française

⁵⁴ Cette diachronie (cette confluence de trajectoires) est compatible avec le concept de trajectivité de Berque (1986, 1990, 2000b), que vous verrez au chapitre 4.

(« Ensemble d'événements se produisant en même temps et définissant comme tel une situation généralement attribuée, au moins en partie, au hasard. ») Or, cet élément de hasard impliqué dans toute conjoncture ne doit pas occulter ce qui relève de choix conscients et volontaires, l'utopie luttant contre un état des choses résultant de décisions politiques, économiques, culturelles, etc. Toutefois, l'idée de contingence sous-tendant le terme *conjoncture* se trouve également au principe de l'utopie vue comme possibles latéraux : sans elle, il ne peut y avoir d'alternative.

2.6.1. Eutopie/Dystopie

L'espace-temps de l'utopie s'accompagne de valeurs axiologiques positives ou négatives, déterminées par un ensemble de stratégies relevant de la rhétorique spatiale. Ces valeurs ne sont donc jamais neutres, sans quoi les principes amélioratif et appréciatif deviennent inopérants. Cela n'exclue pas la possibilité qu'une utopie renferme à la fois des éléments à valeur positive et négative, à l'instar de l'(e)utopie et de la dystopie critiques, qui les mettent en tension.

L'utopie comprend donc à la fois des eutopies (espaces-temps à valeur positive) et des dystopies (espaces-temps à valeur négative). Cela signifie que nous éliminons, à l'instar de Sargent (1994) l'ambiguïté originelle du terme « utopie », divisé entre un *ou-topos* et un *eu-topos*. L'utopie devient ainsi un *ou-topos*, terme auquel n'est encore associé aucune valeur, au plan axiologique, mais subsumant ceux « d'eutopie » et de « dystopie », à valeur respectivement positive et négative. Notons que l'utopie ne désigne pas de lieux à valeur neutre, mais une classe dont les objets subsumés sont soit des eutopies, soit des dystopies. Notons également que le principe amélioratif ne demeure pas l'apanage de l'eutopie. Dystopie et eutopie en sont tous deux tributaires et c'est en vertu de ce principe que nous distinguerons la dystopie de la cacotopie.

Nous avons vu dans la section 2.1.1. qu'il existait plusieurs formes de dystopies – classiques et critiques – selon qu'un horizon d'espoir était perceptible ou non dans les limites de l'œuvre. Lorsqu'il s'agit de cataloguer la dystopie comme une forme ou non de l'utopie, le critère pertinent de notre définition n'est pas cet horizon d'espoir, mais bien la possibilité d'améliorer la conjoncture présente. Le terme « dystopie » repose, nous l'avons vu, sur le préfixe *δυσ* (*dys*), qui signifie « difficulté, mauvais état ». L'utilité première de ce préfixe est médicale. *Dys*, en effet, participe à la formation de mots tels que dysménorrhée, dysplasie ou dyspepsie, désignant des

anomalies, difformités ou difficultés physiologiques. John Stuart Mill utilise indifféremment « dystopie » et « cacotopie » dans son discours de 1868 pour qualifier des politiques par trop mauvaises pour être appliquées dans la réalité. La postérité a préféré le premier terme au second lorsqu'il s'est agi de qualifier les utopies négatives. Ce choix s'avère rétrospectivement significatif, dans la mesure où la dystopie ne désigne pas un espace-temps (une société, dans la définition de Sargent) mauvais, même s'il concourt au malheur du plus grand nombre, mais un espace-temps « malade », caractérisé par des principes déficients, lesquels sont attribués à la conjoncture présente, et exacerbés. La dystopie se veut un signal d'alarme, mais ce signal est bien davantage un diagnostic⁵⁵ (principe appréciatif), ce diagnostic impliquant la possibilité d'une cure ou sinon d'une atténuation des maux (principe amélioratif). C'est là qu'il devient possible d'opérer une distinction entre cacotopie et dystopie. La cacotopie désigne ainsi un espace-temps considéré comme plus mauvais que celui de la conjoncture présente sans qu'à la fois un diagnostic *et* une solution ne soit proposés de manière explicite ou implicite dans les limites de l'œuvre en vue d'éradiquer ou d'atténuer la cause du mal. Un diagnostic peut être proposé, toutefois, sans qu'une solution ne soit mise en évidence : le principe appréciatif est respecté, mais pas le principe amélioratif. La dystopie désigne, quant à elle, un espace-temps également mauvais, mais un diagnostic et une solution sont proposés à l'intérieur de ses limites. Il n'est pas nécessaire, toutefois, que cette solution soit appliquée. Ultimement, la dystopie porte en germe une eutopie.

2.6.2. Fiction, prescription, application

Par « *matérialisation* dans un espace-temps autre », il faut entendre que l'utopie peut se matérialiser de trois façons, soit sous la forme de la fiction, de la prescription ou de l'application. L'utopie fictionnelle, qui nous intéressera plus spécifiquement dans cette thèse, ne poursuit pas l'objectif d'une application historique, bien que celle-ci soit envisageable. Elle demeure au stade de l'imaginaire. Entrent dans la prescription les utopies comme plans ou programmes. Contrairement aux utopies fictives, elles aspirent ouvertement à une application historique. Lorsque les utopies fictives ou prescriptives débouchent sur un projet concret, il y a lieu de parler d'utopies appliquées.

⁵⁵ L'emploi de ce terme est d'autant plus heureux qu'il désigne également, dans un sens non médical, le jugement apporté sur une situation, une conjoncture.

Dans le cas des utopies fictives, la matérialisation occupe une portion plus ou moins importante de l'univers diégétique de l'œuvre qui les contient. Par exemple, les îles d'Utopia et de Bensalem, les Terres australes, l'Abbaye de Thélème, Galt's Gulch et la communauté de *Walden II* constituent des enclaves eutopiques dans un monde beaucoup plus vaste ne répondant pas aux critères de l'eutopie et qui se présente parfois sous les traits d'une dystopie, comme l'Amérique d'*Atlas Shrugged*, d'Ayn Rand (1957). À l'inverse, certaines utopies occupent la totalité du monde diégétique. Par exemple, *Nineteen Eighty-Four* présente un monde dystopique composé de trois super-états et d'une bande de territoires disputés. Ce monde recoupe l'ensemble du monde habité.

2.6.3. Utopie transgénérique, utopie transmédiatique

Les utopies fictives revêtent un caractère à la fois transgénérique et transmédiatique. Des œuvres appartenant à une multitude de genres sont susceptibles de se matérialiser sous la forme d'une utopie : la *fantasy*, la science-fiction, l'uchronie (dont le *steampunk*, sous-genre de l'uchronie sans doute le plus prolifique aujourd'hui, offrant une lecture alternative des époques victorienne et edwardienne), etc. Dès lors, nous ne considérons pas l'utopie comme un genre en soi ni, comme le propose Suvin (1979), et Jameson (2005) à sa suite, comme un sous-genre socio-économique de la science-fiction (l'argument ne tient pas devant l'exemple des utopies littéraires qui ont précédé *L'An 2440*, notamment), mais comme une forme de rhétorique spatiale, de configuration axiologique de l'espace. Nous renversons ici la perspective de Funcke (1988) qui divise l'utopie littéraire du XVI^e au XVIII^e s. en six sous-genres. En lieu et place de récits de voyage utopiques, de romans de formation utopiques et d'uchronies (entendues comme anticipation), par exemple, nous voyons des récits de voyage, des romans de formation et des uchronies au sein desquels certaines œuvres voient matérialiser dans leur monde diégétique des utopies et d'autres non, selon qu'elles proposent ou pas des espaces-temps dépeints en suivant des stratégies appréciatives et amélioratives.

Si on la trouve d'abord dans la littérature, l'utopie se manifeste aujourd'hui dans l'ensemble des médias, de la bande-dessinée (*Le Monde d'Arkadi*, de Caza, *V for Vendetta*, d'Alan Moore et David Lloyd, *Le Monde d'Edena*, de Möbius) au cinéma (*Equilibrium*, de Kurt Wimmer, *The Village*, de M. Night Shyamalan), en passant par la série télévisée (*Revolution*, d'Eric Kripke,

Black Mirror, de Charlie Brooker), l'animation (*Ergo Proxy*, de Shukō Murase, *Aeon Flux*, de Peter Chung, *Wall-E*, d'Andrew Stanton), le théâtre (*L'Île des esclaves*, de Marivaux, *Rhinocéros*, d'Eugène Ionesco), et le jeu vidéo (les franchises *Oddworld*, de Lorne Lanning, *Deus Ex*, développée par Ion Storm et Eidos Montréal, et *BioShock*, de Ken Levine), d'où son caractère transmédiatique.

2.6.4. Utopie et temps

Par *espace-temps autre*, il faut entendre des espaces situés en d'autres temps que ceux de l'auteur de l'utopie, soit dans le passé (à l'image de l'Arcadie) ou dans le futur (*L'An 2440*, de Louis-Sébastien Mercier, *Looking Backward*, d'Edward Bellamy, *News from Nowhere*, de William Morris, etc.). Il faut entendre également des espaces autres situés au temps de leur auteur, à l'instar de l'Utopia de More, de l'Abbaye de Thélème de Rabelais et de l'île de Bensalem de Bacon. Ils peuvent référer à des espaces-temps réels (par exemple, la ville de Paris dans *Paris au XX^e siècle* ou la Grande-Bretagne dans *Nineteen Eighty-Four*) ou non (l'Erewhon de Samuel Butler, les Terres australes de l'*Histoire des Sevarambes* de Denis Veiras et de *La Terre australe connue* de Gabriel de Foigny, la ville de Bregna, dans l'*Aeon Flux* de Peter Chung, etc.). Lorsque les utopies se déroulent dans le futur de l'auteur, il y a lieu de parler d'utopies prospectives, dans le présent, d'utopies actuelles, et dans le passé, d'utopies rétrospectives.

Il convient de ne pas confondre les utopies rétrospectives avec les utopies nostalgiques. Ces dernières opposent implicitement ou explicitement un passé idéal à un présent jugé inférieur en comparaison, voire dysphorique (principe appréciatif). Ces utopies nostalgiques puisent dans le passé les composantes amélioratives suggérées. Nous y reviendrons à la section 2.8., mais pour l'instant, convenons que si les utopies nostalgiques ressuscitent un passé idéalisé, elles peuvent le faire aussi bien dans un temps indéterminé, dans le présent, le futur ou le passé. Ainsi, les péripéties de l'utopie nostalgique *Avatar*, de James Cameron, ont lieu dans le futur, même si elles se déroulent dans un monde préindustriel évoquant l'Amérique précolombienne.

Nous réservons le terme *uchronie* aux histoires contrefactuelles. Si le point de divergence historique d'une uchronie se situe nécessairement dans le passé de l'auteur, notons toutefois que rien ne s'oppose à ce que le récit se situe dans un présent ou un futur parallèles. Par exemple, la dyschronie *Le Monde de la Terre creuse*, d'Alain Paris, se déroule 800 ans après une victoire

définitive de l'Allemagne nazie sur les Alliés dans un monde post-catastrophique aux allures médiévales. Seule une portion d'uchronies se qualifient en tant qu'utopies, soit celles, euchroniques, qui répondent au double principe appréciatif et amélioratif. L'euchronie de Renouvier, *Uchronie (l'utopie dans l'histoire) : Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*, appartient de plein droit à l'utopie. Comme le souligne Henriet (2004), le message de l'auteur est clair :

le christianisme par son avènement a contribué à retarder l'Europe tant dans les techniques que dans les Arts. À l'opposé, la philosophie [...] est la seule voie valable pour grandir l'homme. Renouvier le prouve, lui qui amène l'Europe du VIII^e siècle de son Uchronie à un niveau au moins équivalent à celui de son temps [soit la fin du XIX^e] (p. 79).

Ainsi, Renouvier nous dit que l'Europe de son époque n'a pas optimisé son développement en tant que civilisation et aurait pu connaître un plus grand avancement (principe appréciatif) si la philosophie avait été préférée au christianisme (principe amélioratif). Évidemment, la solution se présente rétroactivement et demeure sans effet sur le présent mais, implicitement, Renouvier suggère que le délaissement du christianisme et une pleine adhésion à la philosophie dans le présent pourrait garantir à l'Europe un avenir meilleur.

2.6.5. Pertinence de l'utopie

Comme le souligne Levitas (1990), les définitions portant sur l'utopie focalisent sur son contenu, sa forme ou sa fonction. La centralité des principes appréciatif et amélioratif place notre définition sous l'égide de la fonction : l'utopie constitue une rhétorique spatiale dont la fonction est d'opérer une critique de la conjoncture présente (principe appréciatif) et d'envisager une alternative préférable (principe amélioratif). On évite ainsi une acception rigide et limitée du concept en termes de contenu et de forme. Au plan du contenu, nous avons vu que l'utopie se voulait transidéologique, de sorte qu'elle matérialise des espaces-temps très différents d'un auteur à l'autre, selon les perspectives sociales, politiques, économiques, et autres qui l'animent. Quant à la forme, remarque Levitas, à la suite de Bloch, elle varie culturellement et historiquement. Une définition formelle de l'utopie risque de la confiner à une période circonscrite de son histoire. C'est ce que fait Pagès (2000) lorsqu'il met au jour des caractéristiques telles que l'insularité, l'intemporalité, l'autarcie, la réglementation et la

planification urbaine. On voit, par exemple, ce que le critère d'insularité doit à l'utopie classique (de More et de Bacon, en particulier). Le critère d'intemporalité (l'utopie comme système immuable, car considéré comme parfait) exclut les (e)utopies critiques, celui de la réglementation, les utopies libertariennes et anarchistes, et celui de la planification urbaine, enfin, les utopies agraires et pastorales. En termes formels, notre définition ne pose comme critère définitoire que la présence articulée de stratégies rhétoriques appuyant les principes appréciatif et amélioratif. De la sorte, elle n'exclut a priori aucune manifestation historiquement et culturellement située de l'utopie.

Selon Levitas (1990), les définitions qui se traduisent en termes de contenu, de forme ou de fonction se montreraient trop restrictives, de sorte qu'il serait préférable de proposer une acception large du concept, une acception apte à incorporer un spectre étendu de contenus, de formes ou de fonctions et, surtout, de poser à chaque fois des questions différentes au sujet de l'utopie. La définition de Levitas se veut particulièrement inclusive : l'utopie se présente, pour elle, comme « le désir d'une manière d'être différente, meilleure »⁵⁶ (p. 181). Elle correspond à ce que nous avons décrit comme une aspiration utopique et se montre très proche de la définition de l'utopisme apportée par Sargent (1994). Toutefois, Levitas s'intéresse au principe motivant la création d'utopies, à l'aspiration utopique et non à l'utopie elle-même dans sa matérialisation. Dès que l'on s'intéresse à la matérialisation du désir, les deux fonctions que nous avons mises au centre de notre définition ressortent. Le désir survient en réaction à un manque ou à une lacune : un manque d'options (désir d'une manière d'être *différente*) ou une condition insatisfaisante (désir d'une manière d'être *meilleure*). Que ce manque d'options ou cette insatisfaction soient ou non identifiés, manque et lacune forment le moteur de l'utopie, et cette dernière ne peut faire autrement que d'en conserver les traces (principe appréciatif). Le désir appelle la satisfaction (ou du moins sa tentative) et la satisfaction implique des moyens. Ces moyens ont pour fin une solution en vue d'améliorer une condition. Ils répondent à un désir et ce désir émerge d'un manque ou d'une lacune. Transformer la conjoncture présente de façon à ce qu'elle comble un désir la rend meilleure (principe amélioratif). Ainsi, il semble difficile de faire l'impasse sur la fonction de l'utopie.

⁵⁶ « the desire for a different, better way of being » (Levitas 1990, p. 181).

Par ailleurs, nous distinguons utopie et aspiration utopique, ce que ne fait pas Levitas, qui ne définit, en somme, que la seconde expression. En ce sens, nous rejoignons Sargent (1994) lorsqu'il propose une définition large de l'utopisme et une définition plus restreinte de l'utopie. La définition restreinte que nous proposons s'avère essentielle si nous voulons faire de l'utopie un concept opératoire dans le cadre d'une herméneutique (la mésocritique, voir le chapitre 5).

Tableau 2 – L'utopie : récapitulatif

Valeur de l'espace-temps			
<i>Positive</i>		<i>Négative</i>	
<i>Point de divergence historique</i>			
(oui)	(non)	(oui)	(non)
Euchronie	Eutopie	Dyschronie	Dystopie
Position devant le changement social			
<i>Pour</i>		<i>Contre</i>	
Progressiste		Rétrogressiste	
Forme de la matérialisation			
Fiction	Prescription	Application	
Temps de l'utopie			
<i>Passé</i>	<i>Présent</i>	<i>Futur</i>	
Utopie rétrospective	Utopie actuelle	Utopie prospective	
Portion occupée de l'utopie dans le monde diégétique			
Partielle		Totale	

2.7. NOSTALGIE

Les œuvres que nous analyserons dans le cadre de notre thèse relèvent toutes de l'utopie prospective et, plus précisément, de l'utopie prospective nostalgique. En effet, les mondes diégétiques qu'elles proposent matérialisent tous le double principe appréciatif et amélioratif. À

la conjoncture présente sont préférées des conditions alternatives marquées d'une manière ou d'une autre par une image construite et idéale du Moyen Âge, d'où les considérations sur le médiévalisme apportées au chapitre 1 et celles que nous apporterons maintenant sur le concept de nostalgie, qui rend bien compte de l'insistance de ces œuvres sur une telle période historique.

Le terme « nostalgie » provient du latin scientifique « *nostalgia* », lui-même forgé en 1678 à partir du grec νόστος « retour » et ἄλγος « douleur, mal » par le médecin suisse Jean-Jacques Harder (CNRTL 2012e). Signifiant littéralement « mal du retour », il désigne à l'origine une maladie dont sont atteints les mercenaires suisses à l'emploi de Louis XIV, une souffrance occasionnée par un éloignement de leur pays natal.

Comme le mentionne Hutcheon (1998), un glissement sémantique a lieu au XIX^e s. au cours duquel la nostalgie a perdu sa signification strictement médicale pour désigner un état psychologique. Selon elle, ce glissement procède d'un déplacement du spatial vers le temporel, ce qu'elle affirme en s'appuyant sur Kant, qui notait déjà il y a deux siècles, dans son *Anthropologie d'un point de vue pragmatique*, la déception éprouvée par les nostalgiques lorsqu'ils revenaient à la maison : l'objet de leur nostalgie n'était pas le foyer perdu, mais bien le temps de leur jeunesse qu'ils avaient quitté en même temps que leur foyer. Néanmoins, la nostalgie vue comme un désir éprouvé par l'exilé de retourner dans sa patrie est demeurée vivante aux XVIII^e et XIX^e s. et de maladie à soigner, elle est devenue l'expression d'un sentiment de patriotisme qu'il s'agissait désormais de répandre, mais aussi un trope important des œuvres du romantisme nationaliste (Boym 2001).

C'est une définition essentiellement temporelle que propose Wilson (2005) lorsqu'elle écrit que « le terme "nostalgie" invoque typiquement des images d'un temps antérieur, lorsque la vie était "bonne" »⁵⁷ (p. 21, notre traduction). Est temporelle également la nostalgie telle que conçue par Tannock (1995), vue comme un « sentiment périodisant » (p. 24) séparant par une coupure (la Chute, qui oppose un monde pré-lapsarien et un monde post-lapsarien) entre un alors et un maintenant. Temporelle, enfin, est la nostalgie de Boym (2007), lorsque, d'une part, elle se

⁵⁷ « The term "nostalgia" typically conjures up images of a previous time when life was "good" » (Wilson 2005, p. 21).

présente comme « une rébellion contre l'idée moderne de temps, le temps de l'histoire et du progrès⁵⁸ » (p. 8, notre traduction) et comme un refus « de l'irréversibilité du temps qui tourmente la condition humaine » (p. 8, notre traduction), et, d'autre part, lorsqu'elle est considérée comme « un désir ardent éprouvé pour un temps différent, le temps de notre enfance – le rythme plus lent de nos rêves⁵⁹ » (p. 8, notre traduction). Toutefois, Boym (2001) conserve la double acception spatiale et temporelle du terme lorsqu'elle définit la nostalgie comme « une aspiration pour un *foyer* qui n'existe plus ou n'a jamais existé⁶⁰ » (p. XIII, notre traduction, nous soulignons). Boym redonne également une certaine importance à la dimension spatiale du terme lorsqu'elle affirme que la dislocation de l'espace – résultat de la globalisation et d'une préoccupation plus grande, à l'inverse, pour le local) –, au même titre qu'un changement de perception du temps, se situe à l'origine de la recrudescence contemporaine du sentiment de nostalgie. Wernick (1995) mentionne lui aussi le déplacement de l'acception de la nostalgie comme sentiment lié à l'espace à celui de sentiment lié au temps, mais il insiste néanmoins sur le caractère hybride des nostalgies moderne et post-moderne. Il écrit : « Le désir contrecarré bien qu'imaginativement compensé que la nostalgie en est venue à nommer combine – comme l'histoire du mot le suggère – à la fois la perte du foyer et l'inquiétude liée au temps⁶¹ » (p. 220, notre traduction).

Si l'on décrit aujourd'hui la nostalgie comme un sentiment essentiellement temporel, toute époque qui en devient l'objet s'accompagne d'une forte dimension spatiale qui la complète : la maison où j'ai grandi, le village de la communauté organique prémoderne, le paysage pastoral de l'Arcadie antique, les bourgs de l'Europe médiévale, la nature vierge de l'Amérique précolombienne, le Haight-Ashbury du mouvement hippie, et ainsi de suite.

2.7.1. Nostalgie personnelle et nostalgie collective

John B. Gatewood (dans Cameron et Gatewood 1994) recense cinq théories psychosociologiques pouvant expliquer l'importance de la nostalgie dans l'Amérique contemporaine :

⁵⁸ « a rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress » (Boym 2007, p. 8).

⁵⁹ « a yearning for a different time—the time of our childhood, the slower rhythms of our dreams » (Boym 2007, p. 8).

⁶⁰ « a longing for a home that no longer exists or has never existed » (Boym 2001, p. XIII).

⁶¹ « The thwarted yet imaginarily compensated longing which "nostalgia" has come to name, combines — as the word's history suggests — both home loss and time worries » (Wernick 1995, p. 220).

La nostalgie agit comme mécanisme de ralentissement en des temps de changements culturels rapides au cours desquels les individus craignent de devenir obsolètes (1). Elle se comprend comme la fixation que fait une personne sur un stade de développement de son existence (généralement dans sa jeunesse) (2). Elle représente un luxe psychologique et un passe-temps narcissique de la classe oisive (3) ou une façon de chercher des expériences authentiques telles que des connexions émotionnelles, la vie en communauté et une existence plus simple en réponse à l'aliénation de la vie contemporaine (4). Elle constitue, enfin, le symptôme d'une crise plus générale de perte de confiance des individus dans l'avenir et en leur mode de vie, crise qui les amène à rechercher dans le passé le réconfort des certitudes (5). Les utopies nostalgiques analysées dans les chapitres 7 à 10 et le fantasme de recosmisation qui les sous-tendent (chapitre 6) font principalement écho aux quatrième et cinquième théories.

On voit ici que la nostalgie peut être vécue de manière collective aussi bien qu'individuelle. Ainsi, la deuxième théorie de Gatewood concerne la personne dans son développement individuel, alors que la troisième se rapporte à une classe sociale et la cinquième, à un peuple tout entier (les Américains, mais aussi plus largement les Occidentaux). C'est également ce qu'avancent Chase et Shaw (1989) lorsqu'ils distinguent une nostalgie intrinsèque à l'expérience de vie des individus et une nostalgie publique et collective, vécue par certaines strates et classes sociales.

C'est à la dimension collective dans son articulation avec la dimension individuelle que s'intéresse Boym (2001) lorsqu'elle décrit la nostalgie non plus comme la maladie individuelle qu'elle était au XVII^e s. mais comme le symptôme de notre époque, un sentiment historique : « contrairement à la mélancolie, qui se confine elle-même au plan de la conscience individuelle, la nostalgie se rapporte à la relation entre biographie individuelle et biographie de groupes ou de nations, entre mémoire personnelle et collective⁶² » (p. XVI, notre traduction). Toutefois, comme le précise Wilson (2005), il convient de parler de la nostalgie tout à la fois comme d'un

⁶² « Unlike melancholia, which confines itself to the planes of individual consciousness, nostalgia is about the relationship between individual biography and the biography of groups or nations, between personal and collective memory » (Boym 2001, p. XVI).

phénomène culturel et d'une expérience subjective. Ainsi, même vécu par une collectivité, ce sentiment demeure propre à chacun.

2.7.2. Un concept protéen

Le concept de nostalgie, écrivent Chase et Shaw (1989), « est protéen et omniprésent, un site occupé par des idées et des structures de sentiments qui ont tous un air de famille⁶³ » (p. 2, notre traduction). Trois conditions constituent selon eux une base commune aux différentes formes de nostalgie : une vision linéaire et séculaire du temps et de l'histoire telle que partagée au sein de la société occidentale moderne, par opposition à une vision cyclique ou eschatologique, où le temps perdu sera réinstauré (1), un temps présent jugé déficient (2) et la disponibilité des objets, des constructions et des images du passé (3). Les deux auteurs proposent ensuite une typologie des nostalgies dans leur introduction à l'ouvrage collectif *The Imagined Past: History and Nostalgia*, comprenant la nostalgie biographique, la nostalgie sociologique, la nostalgie médiatisée et les traditions couronnées par la nostalgie (« *nostalgia-wreathed traditions* »).

La nostalgie biographique est liée à la destinée biologique de l'être humain, qui naît, vit, mûrit et meurt. Elle s'attache donc à la jeunesse perdue et à l'inéluctabilité du trépas. La nostalgie sociologique met en contraste les sociétés prémodernes et modernes, et juge implicitement les dernières déficientes vis-à-vis des premières. Comme le soulignent Chase et Shaw, on la retrouve notamment chez les trois grandes figures de la sociologie que sont Max Weber, Ferdinand Tönnies et Émile Durkheim. Tönnies oppose la *Gesellschaft*, une société moderne impersonnelle, caractérisée par des relations calculées et contractuelles gouvernant les interactions entre individus étrangers les uns pour les autres, à la *Gemeinschaft*, communauté prémoderne caractérisée par des relations intimes d'amitié et de parenté. On trouve ici la même opposition que souligne Stafford (1989) à propos de la nostalgie médiévaliste au XIX^e s. entre les mythes du Moyen Âge organique et de la société moderne composée d'individus isolés et souverains (voir la section 1.1.). La nostalgie médiatisée, quant à elle, rend compte de la nostalgie telle qu'elle se caractérise lorsque le passé est remémoré par le biais d'objets, d'images et de textes. Le passé se standardise et voit sa richesse, sa spécificité et sa diversité réduites par

⁶³ « is protean and pervasive, a site occupied by ideas and structures of feeling which have a family resemblance » (Chase et Shaw 1989, p. 2).

l'imposition de filtres esthétiques et culturels. Point alors le danger qu' « [a]u lieu d'une empathie plus profonde entre nous-mêmes et le passé [...] grandisse un sentiment d'indifférence⁶⁴ » (Chase et Shaw 1989, p. 10, notre traduction), que l'on soit sensible à l'apparence du passé et non plus à sa signification. La dernière forme mentionnée est celle des traditions couronnées par la nostalgie : les traditions, écrivent Chase et Shaw, constituent « les moyens par lesquels nos propres vies sont connectées avec le passé. La tradition est l'incarnation et la dramatisation de la continuité. C'est le fil qui lie nos vies séparées au canevas plus vaste de l'histoire⁶⁵ » (p. 11, notre traduction). La tradition et la nostalgie s'entremêlent, dans la mesure où, comme la seconde, la première peut être sélective et organiser activement le passé afin de rendre compte de l'anxiété et des tensions contemporaines.

2.7.3. Nostalgie pour un passé idéal

Comme le souligne Wilson (2005), la nostalgie que l'on expérimente se rapporte le plus souvent à un passé qui n'a jamais existé. Deux raisons éclairent cette affirmation. La première raison, c'est que le passé, idéalisé, n'a jamais existé sous la forme décrite par le nostalgique. La nostalgie telle que l'entendent Chase et Shaw (1989) « raconte le présent à travers la falsification du passé⁶⁶ » (p. 1, notre traduction). Cela nous rappelle que l'objet de la nostalgie ne s'apparente que de très loin au passé historique réel, qu'il subit une déformation. Selon Tannock (1995), la structure de la nostalgie est « l'évaluation positive du passé en réponse à un présent négativement évalué⁶⁷ » (p. 455, notre traduction). Dans une telle entreprise, il n'est donc pas étonnant que l'auteur nostalgique fasse abstraction des composantes contradictoires ou négatives qui compromettent cet éclairage positif (Tannock 1995). La deuxième raison, c'est que l'objet de certaines nostalgies est un lieu ou un temps que le nostalgique n'a pas expérimenté de première main, de sorte qu'il n'a pour lui jamais existé. Dans un tel cas de figure, il y a lieu de parler de nostalgie de seconde main, phénomène que confirme Wilson (2005) avec ses recherches sur la mémoire collective et qu'elle qualifie, à la suite de Tom Vanderbilt, de « nostalgie déplacée »

⁶⁴ « [i]n place of a deeper empathy between ourselves and the past [...] there grows up a feeling of indifference » (Chase et Shaw 1989, p. 10).

⁶⁵ « the means by which our own lives are connected with the past. Tradition is the enactment and dramatisation of continuity; it is the thread which binds our separate lives to the broad canvas of history » (Chase et Shaw 1989, p. 11).

⁶⁶ « told us about the present through its falsification of the past » (Chase et Shaw 1989, p. 1).

⁶⁷ « the positive evaluation of the past in response to a negatively evaluated present » (Tannock 1995, p. 455).

(« *displaced nostalgia* »). L'attrait des objets de collection à l'effigie de Mao auprès des nouvelles générations de Chinoises et de Chinois témoigne d'une telle forme de nostalgie (Wilson 2005), tout comme la popularité récurrente des œuvres d'inspiration médiévale dont rend compte la revue *Postmedieval: a Journal of Medieval Cultural Studies* dans son numéro thématique consacré à la nostalgie médiévaliste.

Les exemples susmentionnés concernent le passé historique, mais la nostalgie porte également, par extension, sur un passé mythique. Comme l'écrit Wernick (1997), le terme tient lieu de « descripteur pour les mythes de l'Âge d'or de toute sorte⁶⁸ » (p. 219, notre traduction), ceci laissant place à un sentiment de perte et un désir dirigés tous deux vers des temps et des lieux mythiques tels que l'Âge d'or susmentionné par Wernick, mais aussi l'Arcadie et autres lieux pastoraux, l'Éden d'avant la Chute et le Pays de Cocagne. Ici, la nostalgie rencontre l'utopie.

Qu'est-ce qui autorise une telle extension de la nostalgie? Wernick (1997) note lui aussi le déplacement sémantique que le terme a connu au cours de son histoire tricentenaire : du spatial au temporel et du personnel au collectif. Ainsi, avance-t-il, son sens s'est généralisé, perdant dans le même élan sa spécificité médicale et prenant lors de son extension une valeur métaphorique. Néanmoins, le fait qu'il y ait eu généralisation ne remet pas en question la réalité d'une expérience sous-tendant la nostalgie. En effet, selon Wernick, le sentiment nostalgique découle d'une condition sociale réelle, de sorte que le sens élargi du terme « nostalgie » rend compte « du déracinement (avec tous ses effets de panique) expérimenté durant la modernisation capitaliste et sa tendance à la mobilité géographique et professionnelle, ainsi que de la déstabilisation des modèles sociaux liés aux lieux d'habitation fixes⁶⁹ » (p. 219, notre traduction). Le sens métaphorique de la nostalgie émerge donc lorsque « [l]a déconnexion grandissante du soi, de la famille, de la localité et du pays a atténué jusqu'à l'expérience du foyer vu comme un centre nourricier et d'autodéfinition unique⁷⁰ » (p. 219, notre traduction).

⁶⁸ « descriptor for golden age myths of all kinds. » (Wernick 1997, p. 219).

⁶⁹ « the deracination, with all its panic effects, experienced during capitalist modernisation, with trends to a geographically and occupationally mobile population, and to the destabilising of social patterns around fixed places of habitation » (Wernick 1997, p. 219).

⁷⁰ « [t]he growing disconnection between self, family, locale and country has attenuated the experience of home itself as a single nurturing and self-defining centre » (Wernick 1997, p. 219).

2.8. NOSTALGIE ET UTOPIE

Nostos et *Ou-topos*, foyer et lieu sans lieu. Les deux termes paraissent à première vue antithétiques : comment, en effet, éprouver de la nostalgie pour un lieu inexistant? Pourtant, de nombreux auteurs font le rapprochement entre l'utopie et la nostalgie. Desroche (dans Desroche, Gabel et Picon 2016) situe l'utopie entre une nostalgie et une expectative. Selon Cioranescu (1972), « [r]êver de comportements parallèles décèle déjà une insatisfaction et une nostalgie » (p. 24), et l'utopiste, lorsqu'il transforme le mythe de l'Âge d'or en espoir, préfère ses nostalgies au « cours naturel et hasardeux de l'histoire » (p. 53). L'utopie constituerait donc un lieu privilégié d'expression de la nostalgie, que ce soit pour des espaces et des temps expérimentés de première main ou non.

Utopie et nostalgie ont plusieurs traits en commun. Toutes deux rejettent *l'hic et nunc* (Hutcheon 1998), la première se tournant vers le passé et la seconde posant également son regard vers l'avenir. Toutefois, la nostalgie ne s'avère pas exclusivement rétrospective et se montre parfois prospective (Boym 2007), au même titre que l'est le plus souvent l'utopie. En effet, « [l]es fantasmes du passé, déterminés par les besoins du présent, ont un impact direct sur les réalités du futur⁷¹ » (Boym 2007, p. 8, notre traduction). Tannock (1995) abonde dans le même sens lorsqu'il affirme que le texte nostalgique constitue une prescription pour le futur plutôt qu'une description du passé historique. La nostalgie aurait donc la capacité d'inspirer le changement, de transformer le réel, au même titre que les aspirations utopiques, et elle fonctionnerait de concert avec l'utopie, dans la mesure où la première fournirait « des lignes directrices pour un utopisme critique dans le présent, pour une lutte en vue d'un meilleur futur⁷² » (Mieke Bal, citée dans Pohl 2009, p. 143).

Le rejet du présent que la nostalgie partage avec l'utopie suppose une critique, au moins implicitement formulée : c'est l'écart entre, d'une part, l'objet de la nostalgie et, d'autre part, le lieu et l'époque à partir duquel ce sentiment est ressenti (l'ici et maintenant) qui détermine

⁷¹ « [t]he fantasies of the past, determined by the needs of the present, have a direct impact on the realities of the future » (p. 9).

⁷² « guidelines for a critical utopianism in the present, for a struggle towards a better future » (Mieke Bal, cité dans Pohl 2009, p. 143)

l'ampleur de la perte ressentie par le sujet nostalgique et de la dégradation du présent comparé au passé.

La capacité à transformer le réel et la critique constituent, avec la compensation, les trois fonctions généralement imputées à l'utopie, comme le signale Levitas (1990). Ici aussi, la nostalgie rejoint l'utopie, si l'on en croit Tannock (1995), lorsqu'il écrit : « Invoquant le passé, le sujet nostalgique peut être impliqué dans l'échappatoire ou l'évasion [compensation], dans la critique ou dans la mobilisation [transformation du réel] pour surmonter l'expérience présente du manque d'identité, d'agentivité ou de communauté⁷³ » (p. 453, notre traduction).

L'évasion représente la fonction la plus souvent mentionnée lorsqu'il s'agit de dépeindre la nostalgie comme fuite du présent dans le passé. Cela revient à omettre ses autres fonctions et à occulter la part critique de la nostalgie de compensation (d'évasion). En effet, la nostalgie de compensation conserve la même structure que la nostalgie critique, soit, comme nous l'avons déjà vu avec Tannock (1995), une évaluation positive du passé en réaction à un présent jugé inférieur. Dès lors, la différence entre nostalgie de compensation et de critique en est une de degré plus que de nature, la première proposant une critique implicite, en creux, établie de par la seule présence d'un tel sentiment, et la seconde, une critique consciente de la relation complexe qu'entretient le sentiment nostalgique avec les temps présent et passé. Cette dernière relève de ce que Boym (2001) appelle la nostalgie réflexive⁷⁴, celle-là même qui reconnaît le besoin du retour au foyer mais le diffère, parce qu'elle est empreinte de doute et d'ironie. Celle-là également qui « s'intéresse aux temps historique et individuel, à l'irrévocabilité du passé et de la finitude humaine⁷⁵ » (Boym 2007, p. 15, notre traduction), opposée à la nostalgie restauratrice, acritique, tentant « une reconstruction transhistorique du foyer perdu » (Boym 2001, p. XVIII) et en protégeant les traditions et valeurs qu'elle perçoit comme une vérité absolue.

⁷³ « Invoking the past, the nostalgic subject may be involved in escaping or evading, in critiquing, or in mobilizing to overcome the present experience of loss of identity, lack of agency, or absence of community » (Tannock 1995, p. 453).

⁷⁴ Notons que Fantin (2018) met en garde contre cette traduction habituellement admise de l'expression « reflective nostalgia », et lui préfère celle de « nostalgie contemplative ». Nous la conservons néanmoins telle quelle afin d'insister sur la distanciation qui se crée lorsque la nostalgie s'interroge elle-même.

⁷⁵ « is concerned with historical and individual time, with the irrevocability of the past and human finitude » (Boym 2007, p. 15).

2.8.1. Une nostalgie transidéologique

Lier la nostalgie au changement et à la critique ne va pas de soi, dans la mesure où l'on assimile généralement ce sentiment à une attitude conservatrice, rétrogressive et antimoderne. Or, comme le souligne à juste titre Pohl (2009), cette vision de la nostalgie est largement tributaire d'une conception téléologique de l'histoire. Qui plus est, comme l'écrit Tannock (1995), « [l]a nostalgie approche le passé comme une source stable de valeurs et de signification; mais ce désir pour une source stable ne doit pas être confondu avec le désir d'une société stable, traditionnelle et hiérarchisée⁷⁶ » (p. 454, notre traduction) chère à la pensée conservatrice. Ainsi, le goût médiévaliste pour un milieu ordonné, inambigu, ne se veut aucunement le synonyme de la recherche d'un milieu où règne sans partage l'autorité et se perpétue la tradition.

Selon Tannock, la nostalgie incarne différentes perspectives, valeurs et idéaux, et répond à des besoins personnels et politiques variés. Loin d'être monopolisée par une bannière politique en particulier, il s'agit d'un sentiment que Hutcheon (1998) qualifie, en empruntant l'expression à l'historien Hayden White, de « transidéologique ». Par exemple, rappelle-t-elle, « la nostalgie d'une communauté idéalisée du passé a été articulée par le mouvement écologique aussi bien que le fascisme⁷⁷ » (para. 16, notre traduction).

Pour Pohl (2009), la nostalgie ne s'avère pas forcément régressive lorsque, sous la forme d'un désir utopique, elle se tourne vers un passé qui n'a pas encore existé et qui doit encore survenir. C'est le cas avec les visions de l'Arcadie ou de l'Âge d'or, nous dit-elle, qui prévalent dans l'œuvre d'Émile Rousseau, de John Ruskin et de William Morris. Dans la mesure où le « temps distant est un passé imaginé, idéalisé et distordu à travers la mémoire⁷⁸ » (p. 142, notre traduction), il se présente donc sous une forme en grande partie imaginée – au même titre, mais à un degré moindre, que les mythes de l'Âge d'or – et propose une utopie future (Pohl 2009), un « temps qui doit être accompli⁷⁹ » (Ernst Bloch, cité dans Pohl 2009, p. 143, notre traduction). On

⁷⁶ « Nostalgia approaches the past as a stable source of value and meaning; but this desire for a stable source cannot be conflated with the desire for a stable, traditional, and hierarchized society » (Tannock 1995, p. 454).

⁷⁷ « nostalgia for an idealized community in the past has been articulated by the ecology movement as often as by fascism » (Hutcheon 1998, para. 16).

⁷⁸ « distant time is the past imagined, idealized and distorted through memory » (Pohl 2009, p. 142).

⁷⁹ « time that has to be fulfilled » (Ernst Bloch, cité dans Pohl 2009, p. 143).

retrouve là la qualité prescriptive de la nostalgie, son aspiration au changement et, ce faisant, la parenté qu'elle entretient avec l'utopie.

2.8.2. L'utopie nostalgique

La nostalgie répond au principe d'appréciation lorsqu'elle juge le présent inférieur en comparaison du passé. Elle oriente l'aspiration utopique vers un espace-temps passé perdu afin qu'elle y puise les ingrédients qui présideront à la création d'un espace-temps jugé meilleur (principe amélioratif) que ce que propose la conjoncture présente. Mais la matérialisation de l'utopie nostalgique ne se confine pas au seul passé, elle peut être sise tout aussi bien dans le présent ou le futur de l'utopiste. Enfin, l'utopie nostalgique peut tout aussi bien se présenter sous la forme d'une eutopie que d'une dystopie. Dans le second cas, une lecture idéalisée du passé se matérialise sous la forme d'une contre-proposition vis-à-vis de l'espace-temps dystopique.

Un exemple d'utopie nostalgique est fourni par Galloway (2006) lorsqu'il souligne la tentative de *World of Warcraft* d'imaginer la vie hors du système capitaliste. Ainsi, le populaire jeu en ligne massivement multi-joueurs est-il teinté par la nostalgie romantique d'une société précapitaliste.

Nous définirons ici l'utopie nostalgique comme *la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre inspiré par la lecture idéalisée d'une conjoncture passée.*

La pastorale représente sans doute l'une des plus anciennes formes d'expression de l'utopie nostalgique et remonte aux *Idylles* de Théocrite (III^e s. av. J.-C.). Dans ses traits essentiels, elle décrit la retraite du citadin (ou du courtisan) dans un milieu naturel ou champêtre idéalisé, d'où il ramène de nouvelles perspectives, puis son retour à la cité (ou à la cour) (Gifford 2012). Elle représente « une manière importante par le biais de laquelle, dans la culture occidentale, nous avons médiatisé et négocié nos relations avec la terre dont nous dépendons et les forces de la nature⁸⁰ » (Gifford 2012, p. 7, notre traduction). L'Arcadie se montre le lieu privilégié de la pastorale. Région située au cœur de la péninsule du Péloponnèse, elle se présente, pour reprendre

⁸⁰ « a major way in which we, in Western culture, have mediated and negotiated our relationship with the land upon which we depend and the forces of nature » (Gifford 2012, p. 7).

la formule de Duvignaud (1994), comme un « paysage consacré par le mythe [...], [u]n "ailleurs" qui conjure la vie urbaine, où le bonheur est possible » (p. 10), c'est le lieu du retour à la simplicité de la nature et du refus des contraintes sociales (Letonturier 2013). Ce paysage de montagne peuplé de bergers, on le retrouve en poésie, à l'opéra et dans la peinture, repris par des créateurs aussi célèbres que Virgile, Ovide, Poussin et Shelley. Il nourrit l'imagination d'exilés hantés par la nostalgie d'un lieu idéalisé dont la perte reste douloureuse : Théocrite dépeint dans ses *Idylles* les terres du Péloponnèse abandonnées par des immigrants venus s'établir en Sicile et lui-même écrit ses poèmes bucoliques à la cour d'Alexandrie, loin de sa Syracuse natale. Ovide, quant à lui, est exilé à Tomis (Roumanie) lorsqu'il rédige ses *Tristes* et ses *Pontiques*.

Parmi les espaces-temps passés que ressuscite et reconstruit l'utopie nostalgique, le Moyen Âge est sans doute celle à qui la culture de genres contemporaine accorde le plus d'attention.

Comme la pastorale, l'utopie nostalgique médiévaliste telle que nous la décrivons dans cette thèse focalise moins sur des événements ponctuels ou des personnages représentatifs d'une époque révolue que sur un milieu appréhendé comme l'antithèse de celui que le nostalgique habite. Ce milieu n'ayant pas été habité de première main, il est question de nostalgie déplacée.

Penser la nostalgie en termes de milieu et d'habiter nous conduit, à ce stade, au concept de « solastalgie » (« *solastalgia* ») (Albrecht 2005). « *Solastalgia* » constitue un mot-valise composé du substantif anglais « *solace* », soit « consolation », et du suffixe « -algia », ou « douleur ». Il décrit une forme spécifique de mélancolie liée à l'absence de consolation et à une désolation intensément vécue. Plus précisément, proche de l'éco-anxiété, la solastalgie établit une relation entre la détresse écologique (« *ecosystem distress* ») générée lorsqu'une pression induite est exercée sur un écosystème et en bouleverse l'équilibre, d'une part, et, d'autre part, la détresse humaine, d'ordre psychologique, liée au constat de ce bouleversement et de la transformation inhérente que celui-ci occasionne, l'individu et son environnement formant un tout unifié et la remise en question de l'intégrité du second menaçant l'équilibre psychique du premier. Cela se traduit par une perte de l'identité liée au lieu habité et par une détresse liée à sa transformation irrémédiable.

À première vue, le concept proposé par Albrecht pourrait servir à désigner ce sentiment de nostalgie déplacée éprouvé par l'habitant à l'égard d'un milieu et de son habiter passés qu'il n'a pas connus et en fonction de ses propres milieu et habiter perçus comme défailants ou inadéquats. Toutefois, la solastalgie est ancrée dans la biographie de l'habitant. C'est la perte d'un milieu connu de son vivant que pleure le « solastalgique » et non celle d'un milieu qu'il n'a jamais connu. Qui plus est, ce sentiment mis en lumière par Albrecht est essentiellement lié à un bouleversement environnemental. Or, comme nous le verrons plus loin lorsque nous examinerons en détails l'utopie nostalgique exprimée dans les œuvres médiévalistes post-catastrophiques, le milieu et son habiter relèvent, entre autre, non seulement de rapports à l'environnement, mais également de relations à autrui (l'être ensemble). Dès lors, s'il faut un néologisme pour qualifier la nostalgie qui nous intéresse, il serait plus approprié de parler « d'habiteralgie » pour rendre compte d'un malaise de l'habiter contemporain, et de « mésalgie », ou mal du milieu, pour qualifier le sentiment de perte d'un milieu révolu.

CHAPITRE 3

LA FICTION POST-CATASTROPHIQUE

Le XX^e s. a été propice aux utopies fictionnelles. Aux eutopies de la première moitié du siècle, d'abord, avec des œuvres telles que *A Modern Utopia* et *Men Like Gods*, d'H. G. Wells (1905, 1923), *Moving the Mountain*, *Herland* et *With Her in Ourland*, de Charlotte Perkins Gilman

(1911, 1915, 1916), *Islandia*, d'Austin Tappan Wright (1942), *Walden Two*, de B. F. Skinner (1948), *Childhood's End*, d'Arthur C. Clarke (1954) et *Island*, d'Aldous Huxley (1962), mais également aux (e)utopies critiques des années 1970, telles *The Left Hand of Darkness* et *The Dispossessed*, d'Ursula K. Le Guin (1969, 1974), *Female Man*, de Joanna Russ (1975), *Woman on the Edge of Time*, de Marge Piercy (1976), *Ecotopia*, d'Ernst Callenbach (1975), *The Wanderground*, de Sally Miller Gearhart (1978), *Walk to the End of the World* et *Motherlines*, de Suzy McKee Charnas (1974, 1978) et *Trouble on Triton*, de Samuel R. Delany (1976). Propice aux dystopies, enfin – classiques ou critiques –, de *The Iron Heel*, de Jack London (1908), et *The Machine Stops*, d'E. M. Forster (1909), à *Battle royale*, de Koushun Takami (1999), en passant par *Anthem* (1938), d'Ayn Rand, *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury (1953), *A Clockwork Orange*, d'Anthony Burgess (1962), *This Perfect Day*, d'Ira Levin (1970), la trilogie *The Urban Disaster*, de J. G. Ballard (1973, 1974, 1975) et *The Handmaid's Tale*, de Margaret Atwood (1985), pour n'en citer que quelques-uns.

Au début du XXI^e s., la fiction post-catastrophique – plus généralement appelée « post-apocalyptique » – constitue la forme d'expression privilégiée de l'utopie, et en particulier de l'utopie nostalgique. L'une des modalités d'expression de cette dernière est le recours au Moyen Âge, que l'on retrouve dans ce que l'on pourrait qualifier de « fictions post-catastrophiques médiévalistes » et dont relèvent les œuvres de notre corpus. Nous verrons dans le présent chapitre les grandes caractéristiques de cette forme de fiction aujourd'hui très présente dans la culture de genres.

3.1. DESCRIPTION ET DÉFINITION DE LA FICTION POST-CATASTROPHIQUE

De nombreuses œuvres portant l'étiquette « post-apocalyptique » paraissent aujourd'hui et un nombre grandissant de recherches, en particulier à partir du début de la décennie 2010, s'y rapporte, à l'instar des contributions d'Ahrens (2009), Anderson (2012), Bellamy (2014), Berger (1999), Boulard (2014), Bragard (2013), Broderick (1993), Brodman et Doan (2017), Canavan (2012), Caracciolo (2018), Curtis (2010), De Cristofaro (2013), Dell'agnese (2014), Dietrich (2013), Di Filippo et Schmoll (2016), Doyle (2015), Edwards (2009), Farca et Ladevèze (2016), Fuchs (2016), Green (2016), Gurr (2015), Hassler-Forest (2017), Heffernan (2008), Herrero (2017), Hicks (2016), Hollm (2015), Horstmann (2015), Jabarouti et Hardev (2014), Kemmer

(2014), Kumar (2011), Kunsza (2009), Lanzendörfer (2015), Lindner (2015), Lisboa (2011), Lizardi (2009), Mavri (2013), Mohr (2015), Moon (2014), Moya (2017), Murphy (2013), Musset (2012), Neagu (2017), Pitetti (2017), Skult (2015), Smith (2013), Snyder (2011), Søfting (2013), Williams (2005), Yoke (1987), Zimmer (2013), liste à laquelle pourrait s'ajouter les études consacrées spécifiquement aux fictions de morts-vivants.

S'il semble y avoir consensus auprès des adeptes sur les œuvres susceptibles d'être désignées comme post-apocalyptiques, rares sont toutefois les définitions systématiques qui lui sont consacrées. Le seul invariant unissant les définitions, au-delà de leur systématisme ou de leur non-systématisme, est évidemment la présence, dans la diégèse des œuvres, d'un ou de plusieurs événements catastrophiques et des conséquences qu'ils entraînent. Toutefois, à ces considérations d'ordre diégétique, il convient d'en ajouter une autre de nature rhétorique, comme nous le verrons plus loin.

Avant de proposer une définition, il convient de revenir sur les étiquettes apposées aux œuvres mettant en scène la gestion de l'après-catastrophe. Notons d'abord l'absence de l'expression « post-apocalyptique » dans l'*Encyclopedia of Science Fiction* (désormais en ligne et en constante mise à jour), éditée par John Clute, David Langford, Peter Nicholls et Graham Sleight. Cette entrée est vide et renvoie à des termes parents tels que « *Post-Holocaust* », « *Ruined-Earth* » et « *Survivalist Fiction* ». L'expression « Post-Holocaust », dont l'entrée est rédigée par John Clute, David Langford et Peter Nicholls (2018), y est qualifiée de terme générique mobilisé afin de rendre compte de récits décrivant les conséquences d'une catastrophe, qu'elle soit d'origine naturelle, humaine ou extraterrestre. Il renvoie à un ensemble de thèmes ayant depuis toujours joué un rôle important dans la science-fiction et que l'on ne peut découper en catégories mutuellement exclusives.

« Holocauste » vient du Grec ancien ὁλόκαυστος (*holokaustos*), soit ὅλος (*holos*), « entier », « qui forme un tout », et καυστός (*kaiein*), « brûler ». Le terme désigne au sens propre un « [s]acrifice religieux, pratiqué notamment par les Hébreux aux temps bibliques, et au cours duquel la victime (uniquement animale chez les Hébreux) était entièrement consumée par le feu » (CNRTL 2012d). L'holocauste se montre indissociable de l'offrande et cantonné à son contexte religieux. Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, il désigne le génocide juif, bien que le

terme « Shoah » lui soit aujourd'hui préféré. Du sacrifice individuel, il devient l'élimination d'un peuple et perd sa signification d'offrande. Dans le contexte de la guerre froide, l'holocauste nucléaire désigne la menace d'une catastrophe dont les effets se feront sentir à l'échelle globale. Il ne désigne plus un homicide ni un génocide, mais un humanicide doublé d'un écocide : la fin de l'humanité s'accompagne de la fin des conditions favorables à sa survie. Il ne s'agit plus de lier un/des bourreau(x) à une/des victime(s) : en effet, l'initiateur de l'holocauste est moins un acteur spécifique qu'un système géopolitique composé d'une pluralité d'acteurs nationaux et d'un jeu d'alliances international au sein duquel chaque nation se montre, en puissance, à la fois bourreau et victime du désastre à venir.

Le terme « post-holocauste » s'avère contradictoire. L'holocauste pris dans son sens étymologique implique une entière consommation (*holos*) : il ne reste en effet de l'offrande que des cendres. Penser le post-holocauste devient donc inenvisageable : pour qu'il y ait un après, encore faut-il que le ferment d'une reconstruction ou d'un recommencement subsiste.

Le terme le plus couramment utilisé pour qualifier la fiction du désastre et de ses conséquences, et le plus populaire – terme en quelque sorte émique, mais également repris par certains analystes des œuvres qu'il désigne – est celui de « post-apocalypse ». Notons au préalable que du point de vue étique, et donc dans la perspective des chercheurs et chercheuses qui se sont intéressés à ces productions culturelles, cette expression n'est ni stabilisée ni consensuelle, bien que ce soit la plus fréquemment rencontrée. Fredric Jameson (2005), en référence aux romans de Philip K. Dick et de John Windham, notamment, parle préférentiellement de « post-catastrophe » dans son *Archéologie du futur*. Et nous avons vu précédemment que d'autres étiquettes ont été proposées.

L'origine du mot « apocalypse », comme celui « d'holocauste », est religieuse. Comme le rappelle Rosen (2008) dans sa monographie consacrée aux fictions apocalyptiques postmodernes, son étymologie provient du grec *apokalypsis*, signifiant un « dévoilement ». Il réfère au *Livre de la Révélation* du Nouveau Testament et à la révélation divine du Jugement dernier relatée par Jean de Patmos.

La majeure partie des fictions apocalyptiques et post-apocalyptiques contemporaines désigne une catastrophe séculière, bien que des œuvres récentes continuent de s'inscrire dans une vision chrétienne, à l'instar de la franchise *Left Behind*, avec ses 13 romans, ses quatre films et son jeu vidéo (2006), transpositions fictionnelles de la doctrine chrétienne dispensationaliste. Curtis (2010), à ce propos, distingue d'un côté l'eschatologie séculière (expression empruntée à Warren Wagar dans *Terminal Visions: The Literature of Last Things*), ou l'apocalypse populaire, entendue comme « événements finaux désastreux, violents et catastrophiques⁸¹ » (p. 5, notre traduction), et, de l'autre côté, l'apocalypse technique figurant dans les religions judaïques et chrétiennes. On retrouve également l'expression « apocalypse séculière » chez Alkon (2010 [1987]), dans son *Origins of Futuristic Fiction*.

Une fois encore, la terminologie nous apparaît problématique. L'apocalypse, dans son sens originel, désigne le dévoilement de ce qui doit *nécessairement* advenir dans le futur. Il ne s'agit pas d'un exercice fictionnel sur les possibles à venir, mais de la relation d'événements prédéterminés bien que non encore advenus, suivant une vision eschatologique. Par définition, l'après-Apocalypse se déroule hors du temps humain, hors de l'histoire. Dès lors, l'Apocalypse proscrit le jeu d'extrapolations ou de spéculations caractéristiques des œuvres post-apocalyptiques, qui vise à répondre à la question : « que se passerait-il si une catastrophe X mettait fin au monde tel qu'on le connaît et sur quelles bases serait-il réélaboré ? ». En d'autres termes, il manque à l'Apocalypse l'idée de contingence pour rendre compte de la dévastation et de la reconstruction du monde telles que la fiction post-apocalyptique les raconte. Il lui manque également la possibilité de penser l'après-désastre en termes humains et historiques, et non divins et intemporels.

Alkon (2010 [1987]) précise toutefois que la sécularisation de l'Apocalypse, à l'instar de ce que propose le roman *Le Dernier homme*, de Jean-Baptiste Cousin de Grainville (1805) – et par là-même le fait qu'un temps humain se substitue à un temps sacré – constituerait, d'un point de vue généalogique, l'une des origines du récit d'anticipation. Dès lors, il ne serait pas impropre de qualifier d'« apocalyptiques » les récits mettant en scène la fin du monde à travers une lecture

⁸¹ « a disastrous, violent and catastrophic end event » (Curtis 2010, p. 5).

séculière de l'Apocalypse. Qui plus est, Alkon affirme, en s'appuyant sur Robert Galbreath, que la fiction spéculative, et notamment la fiction traitant de thèmes apocalyptiques, aurait pour but de questionner la conception de la réalité du lecteur, sa fonction première étant donc d'ordre épistémologique. Ainsi, elle n'aurait pas pour but de fournir une vision vraie du futur, mais de susciter des questions perturbantes sur le présent. Dès lors, la nature épistémologique des thèmes de l'Apocalypse justifierait l'emploi de l'adjectif « apocalyptique » pour qualifier les fictions qui les traitent.

Or, cela ne va pas sans soulever certains problèmes. D'abord, le caractère épistémologique des récits catastrophiques et post-catastrophiques provient moins d'une filiation avec l'Apocalypse de Jean qu'avec l'utopie entendue, comme nous l'avons fait au chapitre 2, en termes rhétoriques. L'exercice sur les possibles, que ces derniers soient à venir ou latéraux, part toujours d'une évaluation et d'un questionnement du présent. Dès lors, rien ne justifie ici l'emploi privilégié de l'étiquette « apocalyptique ». Ajoutons que la sécularisation est déjà en marche dans l'*Utopia* de More – et, donc, dès le début de l'époque moderne – lorsqu'on y propose une meilleure organisation du social.

Ensuite, le terme « apocalyptique » suggère que toute fiction catastrophique ou post-catastrophique désignée comme telle repose sur un hypotexte* unique, soit l'Apocalypse. On ne peut nier que ce dernier constitue un hypotexte privilégié, en particulier lorsqu'il est question des fictions catastrophiques. Mais une relation hypertextuelle* entre cet hypotexte sacré qu'est l'Apocalypse de Jean et ses hypertextes sécularisés ne doit pas occulter d'autres inspirations possibles et non moins importantes. Dans *Phoenix from the Ashes*, Carl Yoke (1987) montre que les fictions post-catastrophiques – qu'il qualifie préférablement de littérature du « monde refait » (« *literature of the remade world* ») – relèvent davantage des mythes végétaux de l'Antiquité grecque, mésopotamienne et égyptienne (dont elles sont isomorphes) que du texte de Jean de Patmos. Dans ces mythes – ceux d'Osiris, Tammuz, Adonis, Orphée, Mithra, Persephone, Dionysos, etc. –, il est question de la naissance, de la mort et de la renaissance végétale. Sur le plan de la temporalité, on a là une conception cyclique et naturelle du temps, en concurrence avec la vision eschatologique de l'Apocalypse. D'autres hypotextes seraient le mythe de l'Âge d'Or,

qui traite la temporalité en termes de rétrogression, ou la Genèse et la césure qu'elle opère entre un monde prélapsarien et un monde post-lapsarien⁸².

Enfin, le terme « apocalypse » laisse à penser que l'on traite de la fin *du* monde. Or, lorsqu'il est plus spécifiquement question de fictions post-catastrophiques, on fait davantage état de la fin *d'un* monde. La portée de la catastrophe ne s'avère pourtant pas forcément globale : dans la franchise vidéoludique *Dead Rising*, la fin d'un monde est circonscrite, limitée à des enclaves. Dans *Concrete Island*, de J. G. Ballard, la catastrophe se limite à un seul homme et donne lieu à une robinssonnade. Dans *High-Rise*, du même auteur, la catastrophe se voit circonscrite à un immeuble à logements.

Sur la base des considérations précédentes, nous emploierons l'expression « fiction post-catastrophique » préférablement à celles de fiction « post-holocauste » ou de fiction « post-apocalyptique ». « Catastrophe », dans son sens usuel, offre l'avantage d'être dépourvu des connotations religieuses des autres termes évoqués, en plus de ne pas limiter la fiction post-catastrophique à une relation hypertextuelle exclusive.

Maintenant, désigner l'étiquette « post-holocauste » ou « post-apocalypse » comme un terme générique renvoyant aux récits des conséquences découlant de catastrophes, comme le font Clute, Langford et Nicholls (2018), revient à limiter la définition des œuvres qui en ressortissent à des questions de contenu ou, en d'autres termes, à leur dimension diégétique. On occulte ainsi la dimension rhétorique de ces œuvres. C'est également ce que fait une auteure telle que Curtis (2010) lorsqu'elle définit la fiction post-apocalyptique comme tout récit « rendant compte de la manière dont les humains recommencent⁸³ après la fin de la vie sur Terre telle que nous l'entendons⁸⁴ » (p. 5, notre traduction).

Bien entendu, et comme nous l'avons vu au début de ce chapitre, il ne saurait être question de fiction post-catastrophique sans que la diégèse ne renferme un événement catastrophique à la

⁸² À cet effet, nombre de récits post-catastrophiques désignent l'événement catastrophique en termes de « Chute ». C'est le cas, notamment, du roman *Cloud Atlas*, de David Mitchell (analysé dans le chapitre 9).

⁸³ Dans le même esprit, Yoke (1987) parle « d'histoires du monde refait » (« *stories of the remade world* ») (p. 2).

⁸⁴ « that takes up how humans start over after the end of life on earth as we understand it » (Curtis 2010, p. 5).

suite duquel le récit se situe et qui le motive. Qui plus est, il est possible d'enrichir la définition du post-catastrophique sur la base de la récurrence de données diégétiques, sans toutefois que leur présence ne constitue en soi une condition à la fois nécessaire et suffisante. Parmi ces récurrences figurent l'impératif de survie et des considérations morales sur les actes qui en découlent, la féralisation des comportements humains (retour à la barbarie, bandits en maraude, cannibalisme), la désévolution technologique et scientifique au profit d'une résurgence de la superstition et de pratiques religieuses dogmatiques, des représentations paysagères axées sur la ruine (sur le sujet, voir, notamment, Fuchs 2016) et la luxuriance d'une nature ayant repris ses droits (voir Farca et Ladevèze 2016), l'amenuisement des ressources, l'entropie, la métamorphose du langage entre déstructuration et hyper-fonctionnalisation (voir, notamment, Sorlin 2008), l'effacement de la mémoire collective, une tension entre l'ordre et le chaos social, mais aussi entre l'ancrage territorial et le nomadisme, la prégnance de formes tribales, claniques et communautaires de socialités, une opposition entre consommation sans lendemain et production autarcique, et ainsi de suite.

À ces récurrences s'ajoute une forte propension à la référence intertextuelle tournée vers les classiques de l'utopie. Par exemple, les prénoms des principaux protagonistes de la série télévisée et des romans de la franchise *The 100*, Clarke, Bellamy, Octavia et Wells renvoient aux auteurs célèbres de romans eutopiques et dystopiques Arthur C. Clarke, Edward Bellamy, Octavia Butler et H. G. Wells, de même que *Cloud Atlas* se réfère, non sans humour, au *Soylent Green* de Richard Fleischer (1973), lorsque Timothy Cavendish, un homme enfermé dans un pensionnat de personnes âgées s'exclame auprès des autres résidents : « Le Soleil Vert, ce sont les gens ! me moquai-je devant ces regards vides. Le Soleil Vert est fait de gens ! » (Mitchell 2007 [2004]).

Au-delà de ces considérations, il convient cependant de mettre en évidence la dimension foncièrement rhétorique de la fiction post-catastrophique en désignant celle-ci comme une forme de l'utopie.

De la manière dont nous l'entendons, la fiction post-catastrophique constitue moins un sous-genre de la science-fiction – c'est ce que laisse entendre la définition de Clute, Langford et Nicholls (2018) – qu'un sous-ensemble de l'utopie. Vue comme telle, la fiction post-

catastrophique ne se limite à aucun genre en particulier. En d'autres termes, elle s'avère transgénérique. La trilogie romanesque *Jon Shannow*, de David Gemmell (1987, 1989, 1994), fiction post-catastrophique située trois cent ans dans le futur, relève tout autant de la *fantasy* que de la science-fiction. Aux côtés d'artefacts techniques appartenant à diverses époques historiques (les pistolets à silex, Colt et Browning côtoient arbalètes et épées, l'épave du Titanic tient lieu d'Arche, etc.) figurent les Sipstrassi, pierres magiques venues de l'espace, conférant à qui les possède des pouvoirs extrasensoriels et l'immortalité. C'est également le cas des romans *Who Fears Death*, de Nnedi Okorafor (2010), la trilogie romanesque *The Sword of the Spirits*, de Sam Youd (1970, 1971, 1972), écrite sous le pseudonyme de John Christopher, et la série romanesque *Shannara*, de Terry Brooks (1977-2016). Cette dernière, par exemple, se déroule dans un futur où la guerre nucléaire a décimé l'humanité et conduit à une désévolution technologique que pallie la magie. Les radiations ont engendré des mutations et les survivants se partagent entre plusieurs races : les humains, les elfes, les nains, les gnomes et les trolls, créatures typiques de la littérature de *fantasy* depuis Tolkien, mais également des mythologies scandinaves et germaniques qui ont inspiré ce dernier. Les nouvelles du cycle *Zothique*, de Clark Ashton Smith (1932-1953), allient sorcellerie et technologies futuristes.

Le monde de la terre creuse, décalogie romanesque d'Alain Paris, relève quant à elle de l'uchronie (dyschronie) et de la *fantasy* : l'usage à grande échelle de la bombe nucléaire par le III^e Reich lors de la Seconde Guerre mondiale (point de divergence historique) se solde par sa victoire et provoque un hiver nucléaire. Le récit débute à la veille du 800^e anniversaire de la fondation du Reich, dans un monde comparable au Moyen Âge et à la Renaissance européens. La *fantasy* se signale par le recours à la magie, permettant notamment la fabrication d'homoncules.

Le roman *The Road*, de McCarthy, au-delà de sa portée allégorique, relève quant à lui d'une écriture réaliste et ne repose ni sur la magie ni sur une extrapolation consacrée aux avancées technologiques. La même chose pourrait être affirmée du roman *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007).

On constate donc un brouillage générique au sein de la fiction post-catastrophique, de sorte qu'il apparait problématique d'en faire un sous-genre de la science-fiction. À l'inverse, les fictions post-catastrophiques incluent toujours une dimension utopique. Le caractère utopique des fictions

post-catastrophiques réside non seulement dans la catastrophe elle-même, donnant lieu à un monde dystopique par nature, mais également – et surtout – dans la réorganisation sociale des survivants. Il existe une tension, dans l’après-catastrophe, entre la dystopie et l’eutopie, les deux matérialisant les principes appréciatif et amélioratif dans un espace-temps autre, situé après la catastrophe.

La catastrophe constitue le lieu privilégié de l’appréciation négative. D’une part, elle agit comme le révélateur d’une conjoncture jugée défailante en extrapolant les conséquences de ses facteurs délétères, voire mortifères. Pour ce faire, elle procède par hypotypose*. D’autre part, comme le signale Musset (2012), la catastrophe fait table rase du passé ou, dans nos propres termes, de la conjoncture présente (celle de l’œuvre), créant des conditions favorables (la possibilité d’un recommencement) à l’élaboration d’un espace-temps autre matérialisant les principes appréciatif et amélioratif.

Cette table rase se trouve au centre de la définition de la fiction post-catastrophique chez Curtis (2010) : « Je définis la fiction post-apocalyptique comme tout récit rendant compte de la manière dont les humains recommencent après la fin de la vie sur Terre telle que nous l’entendons⁸⁵ » (p. 5, notre traduction). Mentionnons ici que cette définition soulève quelques interrogations. Nous ne reviendrons pas sur l’aspect problématique du terme « apocalyptique ». Au-delà de cette question, la définition nous paraît restrictive. Elle limite la fiction post-catastrophique à un espace précis : la Terre. Or, l’échelle de la catastrophe, nous le verrons dans la section 3.3, s’avère parfois de moindre ampleur – seule la Grande-Bretagne est touchée dans *28 Days Later* – ou de plus grande ampleur – dans *Battlestar Galactica*, la catastrophe frappe les douze planètes représentant autant de colonies humaines. Ajoutons que la catastrophe se déroule, dans certains cas, en dehors de la Terre, à l’instar des colonies de *Battlestar Galactica*, mais aussi de la planète fictive Sera, dans la franchise vidéoludique *Gears of War*. Enfin, le critère du « recommencement » ne constitue pas une condition nécessaire à l’identification d’une fiction post-catastrophique. Dans certains cas, le récit focalise sur les conséquences délétères de la catastrophe sans que les ressources nécessaires à un recommencement existent de façon sûre, à

⁸⁵ « I define postapocalyptic fiction as any account that takes up how humans start over after the end of life on earth as we understand it. »

l'instar de *The Road*, de McCarthy. Il s'agit, dès lors, de survivre dans un monde en ruine. Dans d'autres cas, on ne recommence pas, on tente plutôt de réinstaurer l'ordre perdu. Dans la série télévisée *The Last Ship*, de Hank Steinberg et Steven Kane (2013-2018), par exemple, l'équipage du destroyer USS *Nathan James* tente de rétablir un gouvernement dans une société américaine en proie au chaos social. De même, il arrive que certaines fictions se terminent sur une promesse de recommencement sans que celle-ci ne se matérialise dans les limites de l'œuvre. C'est ce qui se produit dans le troisième tome de la trilogie *The Maze Runner*, de James Dashner, laquelle se termine lorsque deux cents jeunes adultes, immunisés contre le virus qui a décimé l'humanité, atteignent une zone naturelle laissée intacte par les éruptions solaires (catastrophe précédant l'épidémie). Le récit prend fin lors de cette découverte. L'épilogue se présente alors telle une ouverture eutopique.

Revenons maintenant à la tension utopique. Celle-ci survient quand il y a juxtaposition de lieux dystopiques et eutopiques ou lorsqu'il y a proposition d'un lieu dystopique et une ouverture laissant poindre une eutopie située hors de l'œuvre (sous la forme d'un horizon d'espoir), à l'instar de la dystopie critique telle que la définit Sargent (1994) (section 2.2.) et qui semble être le type d'utopie privilégié par les fictions post-catastrophiques récentes.

Il est possible d'envisager une fiction post-catastrophique de type cacotopique. C'est le cas lorsque toute possibilité d'existence d'un espace-temps amélioratif (eutopique) est niée ou inenvisageable. En d'autres termes, la conjoncture présente est incurable et tout ce qui succède à sa destruction se voit condamné à plus ou moins long terme. Il s'agit là d'un cas limite de fiction post-catastrophique.

Il arrive souvent que l'organisation de l'après-catastrophe débouche sur des sociétés similaires à celles des dystopies classiques du XX^e s. Ainsi, dans la franchise *The Hunger Games*, l'Amérique du Nord, ravagée par une série de catastrophes climatiques, forme un état, Panem, fondé sur la domination politique de ses 12 districts satellites par le Capitole. La population asservie de ces districts fournit biens et ressources au Capitole, de même que des tributs (un jeune homme et une jeune femme par district sur une base annuelle) appelés à s'entretuer lors de Jeux de la Faim rappelant les combats de cirque de l'Antiquité romaine, mais également ceux du roman dystopique *Battle Royale*, de Koushun Takami (1999). Un autre exemple est *Unanimité*, la

société corpocratique de *Cloud Atlas*, de David Mitchell (2007 [2004]), qui évoque tout à la fois *Brave New World*, d'Aldous Huxley (1932), *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury (1953), et *The Iron Heel*, de Jack London (1908).

Les fictions post-catastrophiques proposent une contrepartie eutopique mise au service du principe amélioratif. Cette contrepartie est amenée à remplacer ou à contrebalancer les lieux dystopiques de l'après-catastrophe, que ce soit dans ou hors des limites de l'œuvre. C'est le cas des communautés néomédiévales de la série bédéique *The Walking Dead*, de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard (depuis 2003⁸⁶), par exemple. C'est en ce sens qu'il y a mise en tension de l'eutopie et de la dystopie.

Au regard de ce qui précède, nous avancerons la définition suivante, en vue de délimiter la fiction post-catastrophique et de rendre compte de sa nature utopique : *Sous-ensemble de l'utopie, la fiction post-catastrophique propose la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre marqué par un événement catastrophique autour duquel sont mis en tension dystopie et eutopie.*

3.2. CATASTROPHES MOTIVÉES ET IMMOTIVÉES

La catastrophe peut tout aussi bien désigner des événements immotivés que des événements motivés. Dans les fictions catastrophiques et post-catastrophiques, la catastrophe est immotivée lorsqu'elle se présente sous la forme d'un phénomène naturel dont le survènement ne répond à aucune cause d'origine anthropique. On en trouve des exemples lorsqu'un astéroïde frappe la Terre dans la série télévisée *You, Me and the Apocalypse* (Iain Hollands 2015) et le jeu vidéo *Rage* (*id* Software 2011), ou que des éruptions solaires mettent un terme à la civilisation et désertifient une partie des terres habitées dans *The Kill Order* (Dashner 2015 [2012]). Les catastrophes motivées d'ordre climatique ne sont pas exclues, toutefois : dans le film *Snowpiercer*, adaptation de la bande dessinée *Le Transperceneige* (Jacques Lob, Benjamin Legrand, Alexis et Jean-Marc Rochette 1984, 1999, 2000) par le réalisateur Bong Joon-ho

⁸⁶ La série compte 189 épisodes en mars 2019.

(2013), l'humanité se voit condamnée à une nouvelle ère glaciaire survenant après une tentative humaine de contrer le réchauffement climatique.

Du côté de l'immotivé figurent les catastrophes naturelles de provenance cosmique, à l'instar des astéroïdes, comètes et éruptions solaires. D'autres sont issues de phénomènes terrestres, comme on le voit dans *The Wind from Nowhere*, roman de James G. Ballard (1961) décrivant la destruction de l'habitat humain par de puissants vents forçant l'humanité survivante à la vie souterraine. Parmi les menaces, certaines proviennent enfin de la biosphère. La catastrophe par excellence est alors celle de la pandémie, lorsqu'aucune manipulation humaine n'est à son origine (dans le cas contraire, la catastrophe est dite « motivée »). *Ensaio sobre a cegueira* (*L'Aveuglement*), roman de José Saramago (1995) et son adaptation cinématographique, *Blindness*, de Fernando Meirelles (2008), décrivent une pandémie de cécité et le désordre social qu'elle entraîne. Un virus est également à l'origine de l'extinction d'une grande partie de la population dans le film *Æon Flux*, de Karyn Kusama (2005), et la série de bandes dessinées *Arcadia*, d'Alex Paknadel (scénariste) et Eric Scott Pfeiffer (dessinateur) (2015-2016).

L'appréciation négative de la conjoncture présente, dans ces situations, ne réside pas dans la nature de la catastrophe, mais dans sa gestion alors que, dans le cas des catastrophes motivées, elle se situe à la fois dans sa nature et sa gestion. Ces dernières peuvent être divisées en trois catégories : surnaturelles, anthropomorphiques et anthropiques. Les catastrophes surnaturelles ont une origine divine ou magique. C'est le cas dans la franchise transmédiatique *Left Behind* : Dieu provoque l'enlèvement de l'Église, et la lutte entre le Bien et le Mal prend la forme d'une guerre, soit la bataille d'Armageddon. Certaines œuvres de *fantasy* décrivent des catastrophes de nature divine. Dans la trilogie romanesque *The Lord of the Rings*, de J. R. R. Tolkien, fiction « eucatastrophique » (Tolkien 1997), la catastrophe résulte de l'action d'une entité maléfique incarnée. Ajoutons que nombre d'œuvres fantastiques et de *fantasy* mettent en scène une lutte entre l'humanité et des entités démoniaques, à l'instar du *Demon Cycle* de Peter V. Brett (2008, 2009, 2010, 2013, 2015). D'autres catastrophes relèvent de la magie. Dans le roman de *fantasy* *Ariel*, de Steven Boyett (1983), l'avènement de la magie dans le monde contemporain engendre le dysfonctionnement de toute forme de technologie.

Les catastrophes motivées de nature anthropomorphique sont le fait d'espèces évoluées d'origine extraterrestre. L'invasion extraterrestre constitue un scénario catastrophique et post-catastrophique récurrent. En d'autres termes, la catastrophe est motivée par des entités non-humaines et non-technologiques, à la fois intelligentes et conscientes. Du point de vue d'une appréciation négative telle qu'entendue dans notre définition de l'utopie, les motifs qui sous-tendent l'invasion extraterrestre sont généralement comparables à ceux des humains, de sorte que la critique se voit indirectement dirigée vers ces derniers. Les envahisseurs se voient imputer la responsabilité d'écocides ou de génocides. Par exemple, si l'humanité provoque des catastrophes en raison de son rapport écologiquement insoutenable à l'environnement dans des œuvres telles que *After Earth*, *The Day After Tomorrow* et *Wall-E*, dans les fictions mettant en scène des invasions extraterrestres, l'infamie incombe tout entière à cet Autre qui incarne de manière inambigue l'antagoniste par excellence. C'est le cas des *scavengers*, dans le film *Oblivion*, de Joseph Kosinski (2013). Ces derniers dévastent la Terre et y déciment la vie organique lorsqu'ils exploitent l'eau des océans dans le but d'alimenter des générateurs à fusion. C'est également le cas des Epheni, dans la série télévisée *Falling Skies*, de Robert Rodat (2011-2015), qui envahissent la Terre, détruisent les grandes villes et asservissent les enfants survivants en vue d'exploiter l'hélium-3 présent sur la Lune. Dans d'autres cas, les extraterrestres incarnent un antagoniste ayant sa contrepartie dans une situation géopolitique référentielle, aisément identifiable bien que ledit antagoniste ne soit pas explicitement nommé⁸⁷.

Enfin, la dernière catégorie de catastrophes motivées est de nature anthropique. Le génie génétique se trouve à la source de plusieurs d'entre elles, dont certaines prennent la forme d'une pandémie causée par un virus fabriqué ou modifié par l'homme. Dans la trilogie romanesque *MaddAddam*, de Margaret Atwood (2003, 2009, 2013), un généticien développe un virus en vue de détruire l'humanité, non sans avoir préalablement créé une nouvelle espèce « parfaite », appelée à la remplacer. Un virus, le *red flu*, est à l'origine d'une épidémie dans *The Last Ship*. Enfermé dans les glaces de l'Arctique, le virus se voit libéré dans l'atmosphère à la suite du

⁸⁷ Voir, par exemple, l'étude de Lizardi (2009) consacrée aux jeux vidéo de tir post-catastrophiques. Pour cet auteur, de tels jeux traitent de thèmes géopolitiques contemporains lorsqu'ils mettent en scène une lutte contre une altérité radicale menaçante, laquelle allégorise la menace étrangère opposée aux États-Unis et plus généralement à l'Occident, en particulier au lendemain du 11 septembre 2001. C'est également le cas dans les œuvres catastrophiques et post-catastrophiques américaines de la guerre froide, où l'envahisseur, espèce extraterrestre eusociale, allégorise la menace soviétique et son organisation collectiviste.

réchauffement climatique et devient pandémique lorsqu'un savant y introduit l'un de ses gènes et le répand à la surface du globe.

Dans certains cas, le virus s'avère d'origine naturelle, mais un agent humain est à l'origine de sa libération, comme dans le film *12 Monkeys*, de Terry Gilliam (1995)⁸⁸. Dans la série télévisée *The Lottery* (Timothy J. Sexton 2014), la pandémie engendre l'infertilité féminine. Le virus, élaboré en laboratoire dans le cadre d'un projet néomalthusien⁸⁹ visant à enrayer le problème de la surpopulation, doit initialement avoir un effet circonscrit, mais se répand sans discrimination à l'ensemble de la population lorsqu'il est libéré accidentellement à la suite d'un accident d'avion.

Nombre de scénarios décrivent la destruction de l'humanité par la machine, comme dans les cas des franchises *Battlestar Galactica* et *Mass Effect*. Dans ces œuvres, la catastrophe est anthropiquement motivée alors que la machine, devenue intelligente et consciente d'elle-même, se révolte contre son créateur. C'est le cas dans la franchise *Terminator*, où le monde est détruit sous le coup de bombes atomiques. À l'origine du bombardement figure Skynet, un réseau de défense fonctionnant à l'aide d'une intelligence artificielle devenue consciente. Des cyborgs sont construits après la catastrophe par Skynet dans le but d'éliminer les survivants, qui leur mènent une guerre de résistance.

La catastrophe nucléaire, militaire ou civile, est récurrente dans la fiction catastrophique et post-catastrophique. Dans sa version militaire, elle est particulièrement populaire dans les fictions de la guerre froide. On la retrouve notamment dans les classiques *The Chrysalids*, de John Wyndham (1955), *A Canticle for Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr. (1959), *On the Beach*, de Nevil Shute (1959), *Alas, Babylon*, de Pat Frank (1960), *Dr. Strangelove* (1964), de Stanley Kubrick, d'après le roman *Red Alert*, de Peter George (1958), et *Dr. Bloodmoney*, de Philip K. Dick (1965). Une adaptation cinématographique éponyme du roman *The Time Machine* d'H. G.

⁸⁸ Notons, toutefois, que la catastrophe, dans *La Jetée* (1962), de Chris Marker, dont s'inspire Gilliam, est le résultat d'une guerre nucléaire mondiale.

⁸⁹ La libération de virus vue comme un plan néomalthusien de limitation de la population constitue un thème récurrent de la fiction catastrophique et post-catastrophique. C'est le cas, par exemple, dans la série télévisée *Utopia*, de Dennis Kelly (2013-2014), où un virus mortel, la grippe russe, est créé et répandu en vue d'annihiler une part importante de la population mondiale. Un vaccin est développé pour en contrer les effets, fonctionnant uniquement, dans un renversement ironique de l'Histoire, sur les Roms.

Wells par George Pal (1960), réinterprète même ce dernier à l'aune du désastre nucléaire et non plus de l'entropie naturelle. Plus récemment, le conflit nucléaire constitue le prélude des événements dépeints dans les franchises *Mad Max*, *Fallout*, *Metro 2033* et *The 100*. Notons que dans la série télévisée *The 100*, au même titre que dans *Terminator*, on impute la catastrophe à une intelligence artificielle qui provoque délibérément un conflit nucléaire en déclenchant un premier bombardement auquel les nations attaquées riposteront.

Il existe de nombreuses catastrophes environnementales anthropiquement motivées dans la fiction catastrophique et post-catastrophique. Ainsi, *The Day After Tomorrow*, de Roland Emmerich (2004), décrit une série de catastrophes climatiques (tornades, inondations, ouragans et glaciation) occasionnées par la stase de la circulation thermohaline, conséquence du réchauffement climatique anthropique. Les catastrophes dépeintes dans la trilogie romanesque *Science in the Capital* (*Forty Signs of Rain*, *Fifty Degrees Below* et *Sixty Days and Counting*), de Kim Stanley Robinson (2004, 2005, 2007), tablent sur ce même réchauffement anthropique. Dans *The Burning World / The Drought*, de J. G. Ballard (1964), la pollution et la radioactivité sont à l'origine d'une sécheresse à l'échelle globale. C'est la pollution nucléaire qui, dans son utilisation civile, se trouve à l'origine d'une catastrophe planétaire dans la série de bandes dessinées *Le Monde d'Arkadi*, de Caza (1989-1993, 1996, 2000, 2004, 2007, 2008). Le film *After Earth*, de M. Night Shyamalan (2013), débute un millénaire après que l'humanité eut déserté la Terre, devenue impropre à la vie en raison de la pollution. Dans le film d'animation *Wall-E*, d'Andrew Stanton (2008), la surconsommation a transformé la Terre en dépotoir, forçant l'humanité à un exil temporaire dans l'espace pendant que des robots y font le ménage pour la rendre de nouveau habitable. Enfin, l'exemple de *The Happening*, de M. Night Shyamalan (2008) brouille quelque peu la distinction entre catastrophe motivée et immotivée. Dans ce film, la vie végétale développe un mécanisme de défense afin de se prémunir contre l'écocide perpétré par les êtres humains, car les plantes libèrent une toxine qui pousse les individus au suicide. Naturelle, la catastrophe n'en demeure pas moins la résultante de la pression écologique exercée sur la biosphère, comme c'est le cas, également, dans le roman *Zoo*, de James Patterson (2012).

Mentionnons enfin des catastrophes anthropiques de nature spécifiquement politiques et sociales, comme c'est le cas dans *Atlas Shrugged*, d'Ayn Rand (1957). Le roman décrit une société

américaine futuriste et dystopique dans laquelle un étatisme rigide étouffe le génie individuel, la créativité et l'esprit d'entreprise. Les hommes d'esprit (des scientifiques, entrepreneurs, artistes et travailleurs), sur les épaules desquelles la société s'appuie et qu'elle vampirise, décident de se retirer dans une enclave eutopique appelée *Galt's Gulch*. Leur grève provoque l'effondrement de la société.

Pour clore cette section, si les catastrophes motivées témoignent de l'appréciation négative de la conjoncture présente des œuvres qui les mettent en scène, elles ne constituent bien souvent, dans le cas spécifique des fictions post-catastrophiques, que de simples prétextes à la mise à bas de cette conjoncture, comme c'est le cas, d'ailleurs, des catastrophes immotivées. L'essentiel des stratégies rhétoriques mobilisées se rapporte à la mise en place d'un nouveau monde, érigé sur la base de nouvelles prémisses. Ce fait est particulièrement visible dans le cas des œuvres où aucune information ne permet d'identifier l'origine de la catastrophe, à l'instar de *The Leftovers*, roman de Tom Perrota (2011) et série télévisée de Damon Lindelof et Tom Perrota (2014-2017), où 2% de la population disparaît instantanément et sans raison apparente, l'essentiel de l'intrigue se déroulant à partir de cette nouvelle donne.

3.3. L'ÉCHELLE DE LA CATASTROPHE

Comme on a pu l'entrevoir, tant la cause de la catastrophe que son échelle restent variables. Cette dernière est généralement planétaire, comme c'est le cas dans *The Last Ship*, *The Matrix*, *Terminator*, *After Earth*, *World War Z*, *The Walking Dead*, *The Hunger Games*, *Maze Runner* et l'ensemble des films de Roland Emmerich susmentionnés. Or, comme la catastrophe emporte le plus souvent avec elle les voies et moyens de communication, des catastrophes localisées sont envisageables sans que les personnages ni le lecteur/spectateur/joueur ne soient en mesure d'en évaluer l'ampleur réelle. Ainsi, dans *28 Days Later*, de Danny Boyle (2002), une pandémie décime la population de la Grande-Bretagne, mais le reste du monde semble épargné grâce aux mesures de confinement de l'OTAN. Toutefois, cette information demeure inconnue des personnages, et le spectateur ne l'apprend que dans la suite du film, *28 Weeks Later*, de Juan Carlos Fresnadillo (2007). Dans le jeu vidéo *The Forest*, d'Endnight Games (2014), la catastrophe ne frappe que les passagers d'un avion écrasé sur une île peuplée de cannibales mutants. Elle ne laisse qu'un seul survivant (plusieurs survivants en mode multi-joueurs). Dans la

série de bandes dessinées *Girls*, de Jonathan et Joshua Luna (2005-2007) et la série télévisée *Under the Dome*, de Brian K. Vaughan (2013-2015), la catastrophe se déroule à l'échelle de petites villes américaines. Il existe également des fictions post-catastrophiques où l'ampleur du désastre déborde le cadre planétaire. C'est le cas de *Battlestar Galactica*, où 12 colonies humaines interplanétaires sont détruites, les attaques menées par des robots ne laissant intact que la flotte réunie autour du vaisseau *Galactica*.

Dans les fictions post-catastrophiques, il demeure toujours des zones sinon intactes, du moins favorables à la survie temporaire ou permanente des individus ayant survécu à la catastrophe. Dans *Waterworld* (1995), de Kevin Reynolds, par exemple, toutes les terres ont été submergées à la suite de la fonte des pôles, à l'exception du toit d'une montagne devenue une île nommée Dryland (vraisemblablement l'Everest), que les protagonistes gagneront à la fin du film. Dans *After Earth*, l'humanité, ne pouvant plus survivre sur une Terre polluée, est évacuée grâce à un effort militaire planétaire. Comme Dryland, Nova Prime constitue une zone épargnée par la catastrophe. Lors de catastrophes limitées à l'espèce humaine et à son milieu, la biosphère demeure intacte et permet un repeuplement ultérieur par les survivants. Elle constitue donc elle aussi une zone épargnée.

Dans d'autres cas, les zones ne sont pas épargnées par le désastre, mais aménagées : soit par les survivants, pendant ou après le désastre, soit avant le désastre, par des individus, groupes ou entités nationales ou supranationales averties de son imminence. En ce qui a trait aux zones aménagées durant le désastre, revenons à *Waterworld*. Les individus survivent grâce à des embarcations, des épaves ou des îles artificielles construites durant la crue des eaux. Les catastrophes mettant en scène la prolifération et l'invasion de morts-vivants, si populaires depuis une décennie, reposent fréquemment sur la migration des survivants de zone aménageable en zone aménageable. Dans la série de bandes dessinées *The Walking Dead*, les personnages principaux survivent dans un campement situé en bordure d'Atlanta, puis ils gagnent une *gated community*⁹⁰, une ferme isolée, un pénitencier fédéral, et ainsi de suite. On dénote ici un schéma typique : les lieux sont suffisamment isolés et protégés (par des accidents géologiques ou des

⁹⁰ Quartier fermé regroupant des propriétés munies de leurs propres dispositifs de sécurité (barrières, caméras de vidéosurveillance, surveillance de voisinage, etc.).

clôtures, par exemple) pour permettre aux survivants de s'y établir après avoir éliminé quelques menaces isolées. Suit une période plus ou moins longue de repos et de restauration des vivres. Puis une menace insurmontable survient, une catastrophe à l'échelle de la petite communauté forçant l'abandon des lieux et la recherche d'une nouvelle enclave. La menace consiste en une vague de morts-vivants ou une bande de pillards qui convoite l'enclave ou ses ressources, quand elle ne provient pas de la communauté elle-même (dissensions, trahisons).

Les zones aménagées après le désastre sont fréquentes dans les fictions post-catastrophiques. Dans la franchise *The Matrix*, les individus extraits des cuves – où des machines les élèvent – et déconnectés de la Matrice – la réalité virtuelle qui les maintient dans l'illusion d'une vie normale – survivent sous Terre, dans une ville baptisée Sion. C'est là que s'organise la résistance contre les machines. Dans le *Monde d'Arkadi*, une cité est construite dans les entrailles de la Terre pour accueillir les Élus, des êtres humains voulus génétiquement parfaits, créés pour préserver l'humanité de la dégénérescence. La ville est divisée en neuf cercles, à l'instar de l'Enfer de Dante, auquel son nom, « Dité », réfère explicitement.

Il existe en outre des zones aménagées en prévision du désastre et dans le but de préserver une portion de l'humanité. Comme le souligne Smolderen (1984), l'arche est un cliché récurrent de l'utopie (terme qu'il emploie pour désigner les fictions post-catastrophiques). Dans certaines fictions, c'est même parfois le nom donné aux zones aménagées, à l'instar des neuf abris construits dans la chaîne de l'Himalaya en prévision des dérèglements climatiques causés par des éruptions solaires dans le *2012* d'Emmerich. Dans la série télévisée *The 100*, l'Arche désigne les 12 stations spatiales géostationnaires dans lesquelles survit la population dans l'attente que le taux de radiation résultant d'un conflit nucléaire mondial ait diminué sur Terre et que la vie y soit de nouveau possible.

Dans le film *Snowpiercer*, un train⁹¹ constitue également une zone pré-aménagée. Le climat glacial de la Terre, résultat de la diffusion de CW-7 dans l'atmosphère en vue de lutter contre le réchauffement climatique, rend impensable toute survie dans le monde extérieur. Critique de

⁹¹ C'est également le cas dans le jeu vidéo indépendant *The Final Station* (Sergeev, Rumak et Do My Best 2016).

l'utilisation du CW-7 et conscient du désastre à venir, Wilford, un magnat du transport ferroviaire, fabrique un train destiné à préserver l'espèce humaine du froid. Le train, en constant déplacement, réalise le rêve de la machine à mouvement perpétuel, faisant dans la foulée un pied de nez à la seconde loi de la thermodynamique.

Les zones de survie dessinent une série de tensions. Leur gestion oppose le libre-arbitre et la contrainte autoritaire, celle-là même qui figurait dans les dystopies classiques de la première moitié du XX^e s. Leur devenir juxtapose la permanence (la possibilité de recommencement dans un cadre sécuritaire) la précarité (l'enclave menace de céder, les ressources s'amenuisent, forçant à l'exode), mais aussi l'ordre et le désordre ou la néguentropie et l'entropie (section 6.6.5.). Selon Smolderen (1984), l'entropie constitue d'ailleurs un autre cliché de la fiction post-catastrophique.

3.4. LES FICTIONS POST-CATASTROPHIQUES MÉDIÉVALISTES

De manière générale, le médiéval et le post-catastrophique, tous média confondus, sont omniprésents dans la culture de genre depuis le début des années 2000. Il s'agit d'une période où la production de fictions qui en relèvent a connu une hausse importante et jusqu'à maintenant sans précédent. C'est ce que nous avons constaté en produisant une série de graphiques représentant le nombre d'œuvres classées par année de diffusion à partir – faute de recensions systématiques – d'une série de listes amateur, publiées sur diverses pages anglophones de l'encyclopédie collaborative Wikipedia⁹² et la base de données *Internet Movie Database*⁹³. Si ces listes n'ont aucune prétention à la scientificité et ne sauraient se substituer à une recension méthodique, leurs données ont néanmoins une valeur illustrative pour notre propos.

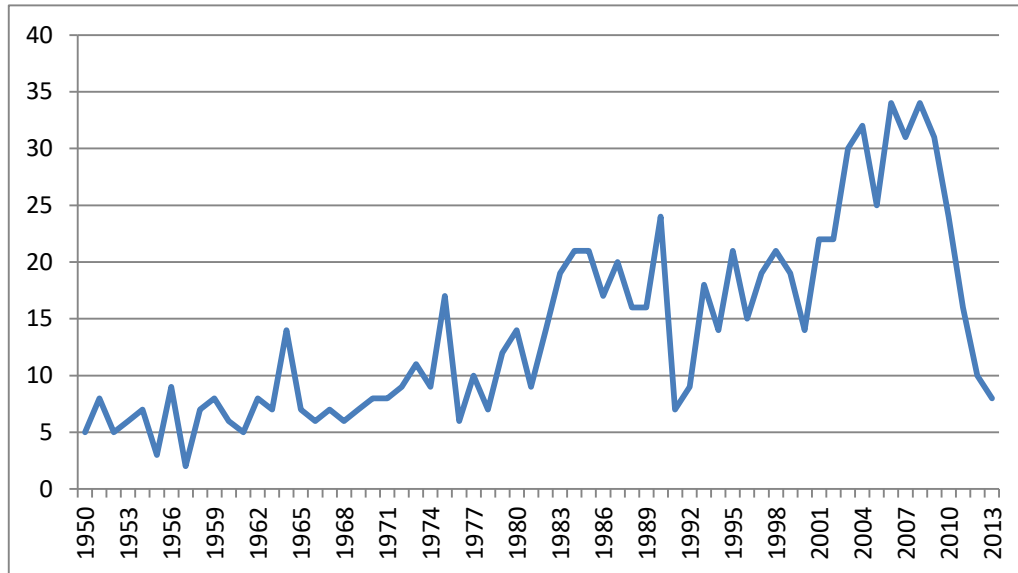
Le graphique ci-dessous rend compte du nombre de fictions catastrophiques et post-catastrophiques issues de la littérature, du cinéma, de la télévision et de la bande dessinée, diffusées entre 1950 et 2017⁹⁴. La période 2004-2013, qui correspond à celle de notre corpus (présenté et défendu dans l'introduction à la troisième partie), compte 245 œuvres sur les 839 répertoriées, soit près de 30% du total, avec un sommet en 2006 et en 2008 (34 œuvres chacune).

⁹² Il s'agit du site web comprenant les listes les plus complètes que nous ayons trouvées.

⁹³ Disponible à l'adresse <https://www.imdb.com/>

⁹⁴ La recension ne distingue pas le catastrophique du post-catastrophique.

Le graphique montre également une forte hausse pour la décennie 2000-2009, suivie d'un déclin après 2009.



Graphique 1 – Nombre de fictions catastrophiques et post-catastrophiques par année de diffusion (1950-2017).

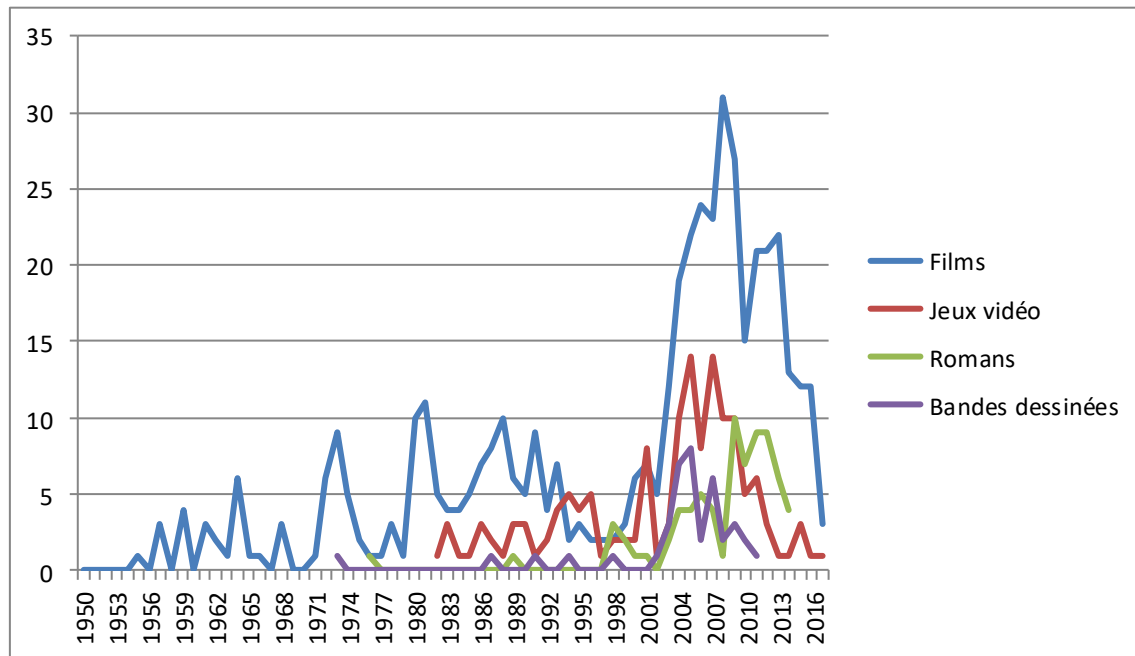
Source : l'auteur, d'après Wikipedia (2018a).

Une recherche sur le site *Internet Movie Database* montre bien, elle aussi, l'intérêt des dernières années pour les fictions post-catastrophiques. Ainsi, sur les 1169 films, séries télévisées et jeux vidéo recensés sous le mot-clef « Post-apocalyptic » à partir de l'année 1916, 788, soit plus des deux-tiers, datent de 2000 à aujourd'hui⁹⁵ et le tiers, des années 2004 à 2013.

Le graphique suivant rend compte du nombre de fictions de morts-vivants issues de la littérature, du cinéma et de la bande dessinée, diffusées entre 1950 et 2011 pour les bandes dessinées, 2014 pour les romans et 2017 pour les films et jeux vidéo. Ces fictions s'inscrivent dans l'ensemble plus large des fictions catastrophiques et post-catastrophiques. Ici aussi, on constate une hausse de la production au cours de la décennie 2000-2009 avec, toutefois, un déclin plus tardif. Notons que nous ne possédons pas de liste pour les productions télévisuelles. Néanmoins, de nombreuses

⁹⁵ En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés mais non encore diffusés à ce jour.

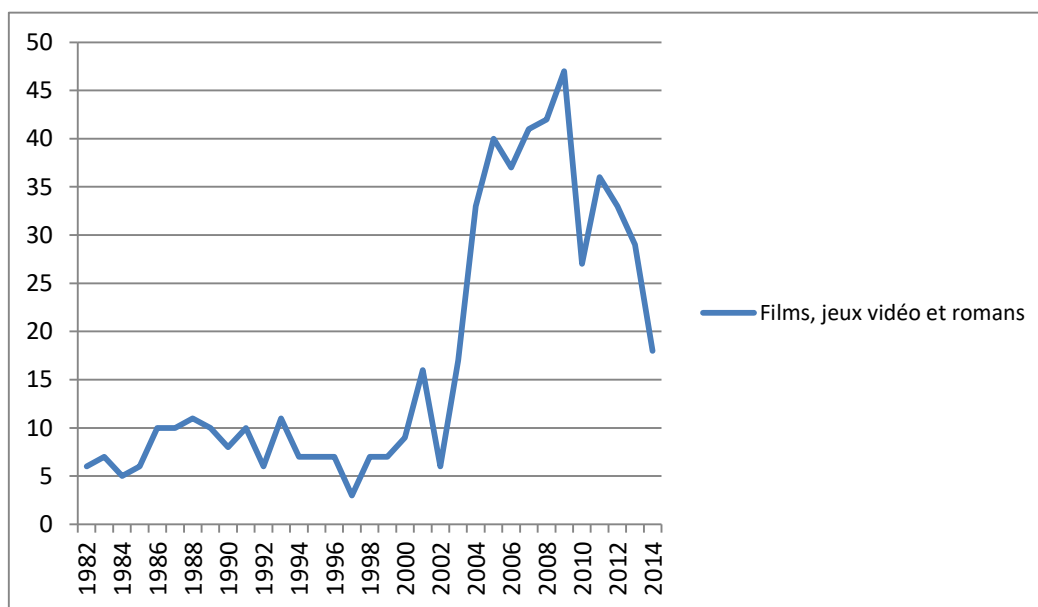
séries télévisées ont émergé ces dix dernières années⁹⁶, à l’instar de *Ash vs Evil Dead* (2015-2018), *Dead Set* (2008), *Death Valley* (2011), *Fear the Walking Dead* (2015-), *High School of the Dead* (2010), *In the Flesh* (2013-2014), *iZombie* (depuis 2015), *The Walking Dead* (2010-), *Zombieland* (2013), *Z Nation* (depuis 2014) et *Zombie Hunters: City of the Dead* (2007-2014).



Graphique 2 – Nombre de fictions de morts-vivants par année de diffusion (1950-2017) et par médium.

Source : l’auteur, d’après Wikipedia (2018c,d,e).

⁹⁶ Période qui a vu l’offre de séries télévisées, tous genres confondus, doubler. Ainsi, aux États-Unis seulement, elle est passée de 216 séries en 2010 à 419 en 2015 (McAlone 2016). La croissance se poursuit en 2016 et en 2017, mais de manière moins soutenue (respectivement 455 et 487 séries).



Graphique 3 – Nombre de fictions de morts-vivants par année de diffusion (1950-2017).

Source : l'auteur, d'après Wikipedia (2018c,d,e).

Le graphique ci-dessus représente le nombre de fictions de morts-vivants issues de la littérature, du jeu vidéo et du cinéma pour les années 1982⁹⁷ à 2014⁹⁸. Sur un total de 569 œuvres, 365 ont été produites entre 2004 et 2013, soit près des deux tiers.

Nous n'avons comptabilisé les séries (télévisées, bédéiques, vidéoludiques, etc.) produites sur plusieurs années qu'une seule fois en fonction de la date de sortie du premier épisode. Or, plusieurs d'entre elles⁹⁹ sont en cours aujourd'hui ou se sont achevées récemment. Cela a pour effet d'accentuer artificiellement leur déclin dans les dernières années, alors que la production demeure encore relativement importante. Une recherche sur le site *Internet Movie Database* confirme cette tendance. Sur les 3109 films, séries télévisées et jeux vidéo recensés sous le mot-

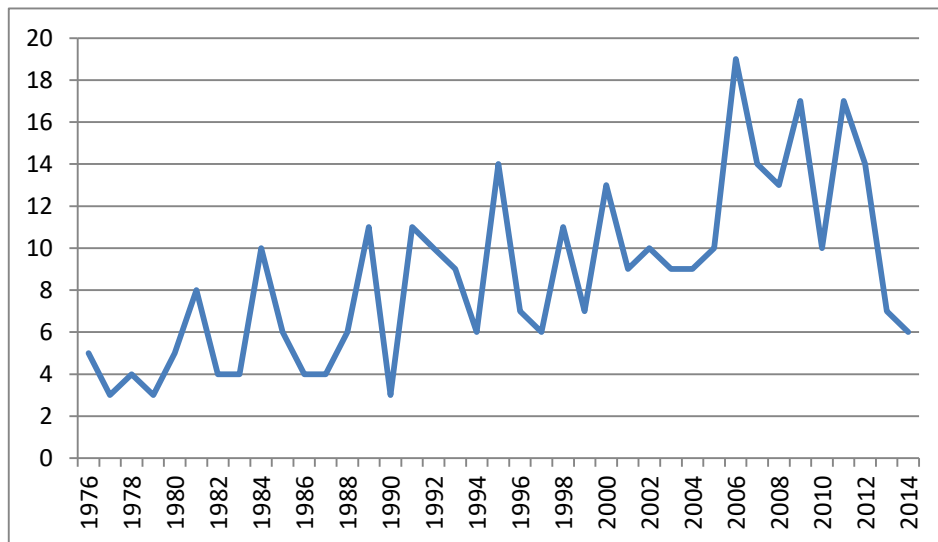
⁹⁷ Date à laquelle paraît le premier jeu vidéo de morts-vivants recensé.

⁹⁸ Nous avons retiré les bandes dessinées, puisque la liste à laquelle nous nous référons (Wikipedia 2018d) se termine en 2011.

⁹⁹ À l'instar de la série bédéique *The Walking Dead* (depuis 2003) et de la franchise vidéoludique *Resident Evil* (depuis 1996).

clef « Zombie » à partir de l'année 1921, 2509, soit plus de 80%, datent des années 2000 à 2018¹⁰⁰ et près de la moitié (1531), des années 2004 à 2013.

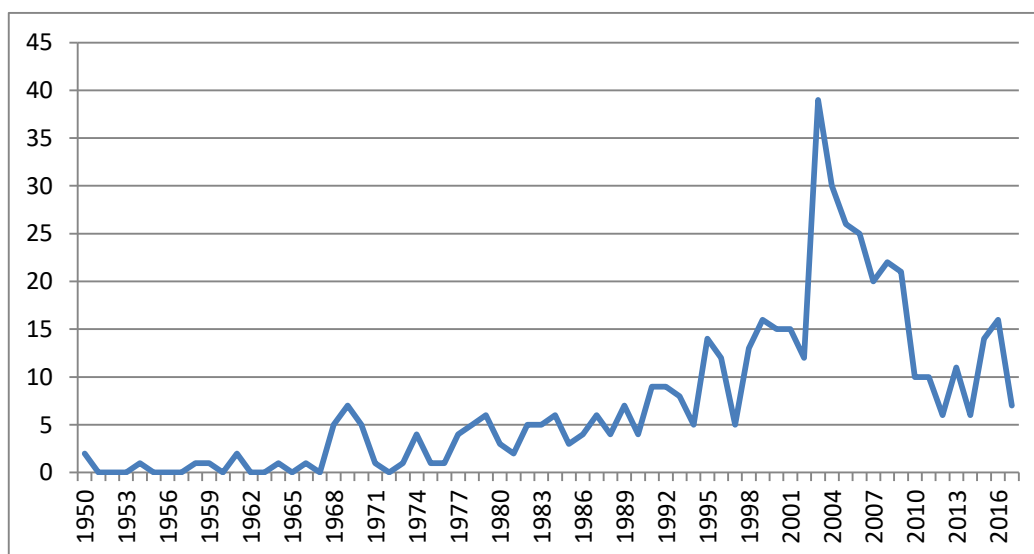
En ce qui a trait aux œuvres médiévalistes, maintenant, il est possible de constater, encore une fois, une hausse significative de la production au début de la décennie 2000 et un nombre sans précédent d'œuvres diffusées durant la période correspondant à notre corpus (2004-2013). Pour en rendre compte, nous avons produit deux graphiques. Le premier (graphique 4) contient des œuvres de fiction (romans, séries télévisées, films et jeux vidéo) se situant au Moyen Âge et le second (graphique 5), des romans de *fantasy* dont le monde diégétique s'inspire du Moyen Âge. Dans le premier cas, plus de 40% du total des œuvres produites entre 1976 et 2014 correspond à la période 2004-2013, soit 139 sur un total de 338. Comme le montre le graphique ci-dessous, la hausse la plus significative a lieu entre 2005 et 2006 et l'on constate un déclin après 2013.



Graphique 4 – Nombre de fictions se situant au Moyen Âge par année de diffusion (1976-2014).

Source : l'auteur, d'après Wikipedia (2016, 2018b,g).

¹⁰⁰ En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés mais non encore diffusés à ce jour.



Graphique 5 – Nombre de romans de *fantasy* médiévalistes par année de diffusion (1950-2017).

Source : l'auteur, d'après Wikipedia (2017).

En ce qui a trait aux romans de *fantasy* médiévalistes, cette fois, on constate une hausse importante en 2003 et une production soutenue jusqu'en 2009 (graphique 5). Nous n'avons comptabilisé les séries et cycles de *fantasy* qu'une fois, lors de la parution du premier épisode, de sorte que le déclin après 2009 est, dans les faits, beaucoup moins prononcé. Une recherche sur le site *Internet Movie Database* va dans le même sens. Ainsi, sur les 640 films, séries télévisées, jeux vidéo et documentaires recensés sous le mot-clef « Medieval » à partir de l'année 1909, 221, soit plus du tiers, datent de 2000 à 2018¹⁰¹ et près du quart des années 2004 à 2013.

En résumé, le début du XXI^e s. représente une période marquée par une riche production d'œuvres catastrophiques et post-catastrophiques, d'une part, et d'œuvres médiévalistes, d'autre part. Il n'est donc pas étonnant, au regard du succès des unes et des autres, de constater un nombre important d'œuvres résultant de leur convergence, soit les fictions post-catastrophiques médiévalistes qui nous intéressent plus spécifiquement dans le cadre de cette thèse. Cette convergence s'explique également par certains traits qu'elles partagent, à commencer par l'appréciation négative de la conjoncture présente : en creux lorsqu'il s'agit d'œuvres proposant

¹⁰¹ En date du 27 septembre 2018. L'inventaire inclut les titres annoncés mais non encore diffusés à ce jour.

un monde médiéval ou pseudo-médiéval et sur le mode de l'hypotypose dans le cas des œuvres catastrophiques et post-catastrophiques.

La fiction post-catastrophique médiévaliste prend plusieurs formes. Parmi elles figurent les fictions entretenant une relation hypertextuelle (section 5.3.2.4.4.) avec des œuvres médiévales ou d'autres œuvres médiévalistes elles-mêmes en relation hypertextuelle avec celles-ci. C'est le cas, notamment, du jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010) et de la série télévisée *Into the Badlands* (Alfred Gough et Miles Millar 2015-), qui transposent tous deux librement *La Pérégrination vers l'Ouest*, roman moderne paru en 1592, attribué à Wu Cheng'en et reprenant un ensemble de contes oraux et écrits issus du Moyen Âge chinois. C'est également le cas des romans *The King Awakes* et *The Empty Throne*, de Janice Elliott (1987, 1988), *Tomorrow's Magic*, de Pamela F. Service (2008), *The Sword of Camelot*, de Gilbert Morris (1995) et *La Terre gaste*, de Michel Rio (2003), ainsi que des nouvelles « A Fleeting Wisp of Glory », de Laura Resnick (1992), et « Artie's Angels », de Catherine Wells (2001), du cycle romanesque *Le Chant de la Terre*, de Michael Coney (1982-1989), et du jeu de rôle sur table *Knight*, de Simon Gabillaud et Coline Pignat (2015), qui s'appuient tous sur les légendes arthuriennes.

D'autres fictions transposent moins des hypotextes (section 5.3.2.4.4.) médiévaux dans un cadre post-catastrophique qu'elles ne retravaillent des aspects du Moyen Âge historique : sa socialité, son économie, son état de développement technologique, son rapport à l'environnement, ses mœurs, sa culture, ses objets les plus emblématiques, ses événements marquants, etc. Il en va ainsi du roman *A Canticle for Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr. (1959), et de ses abbayes médiévales, derniers bastions de la conservation des savoirs pré-catastrophiques, de même que du roman *Dune*, de Frank Herbert (1965), et de la série télévisée *The 100*, de Jason Rothenberg (2014-), avec leur organisation féodale respective, sans parler du *News From Nowhere*, de William Morris (1890), et de son économie artisanale.

On peut mettre en contraste les œuvres post-catastrophiques se déroulant au Moyen Âge ou dans un monde imaginaire situé à une époque équivalente au Moyen Âge historique et appartenant généralement à la *fantasy*, et celles qui se déroulent dans un monde marqué par la résurgence du

médiéval à une époque future. Par exemple, la série de bandes dessinées *Pestilence*, de Frank Tieri et Oleg Okunev (2017-), opère une relecture de la peste noire de 1347 en termes d'invasion de morts-vivants (Moyen Âge historique)¹⁰². De fait, les grandes épidémies médiévales essaient dans les futurs post-catastrophiques. Dans le roman *The Pesthouse*, de Jim Crace, l'Amérique se voit décimée par un virus et les survivants, dans un renversement de la Destinée manifeste, rallient l'Est dans l'espoir d'immigrer en Europe pour y connaître une vie meilleure. C'est également le cas dans *The Scarlet Plague*, de Jack London (1912). Dans les deux cas, le fléau entraîne la désévolution technologique et la désorganisation sociale. Pour ce qui concerne les mondes imaginaires situés à une époque équivalente au Moyen Âge historique, pensons au jeu vidéo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, développé par Nintendo EPD (2017). La franchise dans son ensemble se déroule au Royaume d'Hyrule, un monde médiéval typique de la *fantasy*. Le jeu *Breath of the Wild* n'y déroge pas, mais se déroule dans un Hyrule dévasté par la catastrophe.

Qui plus est, on peut distinguer les œuvres post-catastrophiques médiévalistes en fonction de la manière dont elles travaillent la rhétorique utopique, suivant les deux dimensions de la médiévalgie mentionnées par Morsel (2007) : l'une dysphorique et l'autre nostalgique. Dès lors, les œuvres post-catastrophiques matérialisent un espace-temps inspiré par un Moyen Âge situé axiologiquement entre la dystopie et l'eutopie. Le médiéval relève ici de la seule dimension dystopique, de la seule dimension eutopique ou encore des deux dimensions. *Le Monde de la Terre creuse*, d'Alain Paris (1988-1991), relègue le Moyen Âge au seul pôle dystopique, avec sa Sainte-Vehme aux allures d'Inquisition gestapiste et un III^e Reich féodal. À l'inverse, le *News From Nowhere* de William Morris dépeint un Moyen Âge eutopique à venir, loin de la laideur, de l'exploitation et de l'aliénation de l'Angleterre industrielle. Et que dire de la trilogie romanesque *Wayward Pines*, de Blake Crouch (2012, 2013, 2014), laquelle mobilise le carnaval médiéval sous un jour dystopique alors qu'une population soumise à un régime autocratique se livre à des déchaînements de violence lors d'exécutions publiques, mais aussi un Moyen Âge euphorique lorsque la clé de la survie à long terme de cette même population passe par l'instauration d'une communauté agraire autarcique, « néo-préindustrielle ».

¹⁰² Notons qu'il s'agit ici d'une fiction catastrophique plutôt que post-catastrophique.

Finalement, le degré et l'ampleur de l'emprunt de la fiction post-catastrophique au Moyen Âge varient grandement d'une œuvre à l'autre. Dans un premier temps, la matérialisation du Moyen Âge peut occuper une portion limitée du monde diégétique de l'œuvre ou, au contraire, en occuper la totalité. Dans *Le Monde de la terre creuse*, c'est l'ensemble des continents habités qui se voit plongé dans un nouveau Moyen Âge. Dans la série télévisée *The 100*, toutefois, la condition médiévale ne touche qu'une portion limitée de la population survivante. Dans cette série, un conflit nucléaire mondial a éliminé la presque totalité de la population. Seuls ont survécu les occupants de stations spatiales géostationnaires en orbite autour de la Terre (les « *Sky People* »), quelques individus à la surface (les « *Grounders* »), épargnés par les effets des radiations, et les réfugiés d'un abri antiatomique (les « *Mountain Men* »). Sur ces survivants, seuls les *Grounders* ont connu un retour au médiéval, illustré par un tribalisme évoquant davantage la barbarie que la chevalerie courtoise.

Dans un deuxième temps, les fictions post-catastrophiques sont susceptibles de convoquer des aspects précis du Moyen Âge. C'est le cas du roman *Cloud Atlas*, de David Mitchell (2007 [2004]), qui réactualise les motifs de la littérature médiévale que sont la Terre gaste et la reverdie, ou du roman *A Canticle for Leibowitz*, dont l'abbaye de saint Leibowitz se réfère aux ordres monastiques du Moyen Âge. À l'inverse, d'autres œuvres rappellent un Moyen Âge générique, souvent entendu comme un état de civilisation (néo-)prémoderne et (néo-)préindustriel, régi par un pouvoir personnifié et autoritaire, faiblement développé au plan technologique et holiste. C'est le cas, notamment, dans *Wayward Pines*, de la communauté néo-agraire que veut instaurer le principal protagoniste de la trilogie en lieu et place d'un régime dystopique.

Dans un troisième et dernier temps, le recours au médiéval se montre superficiel, ne concourant que de manière secondaire à l'intrigue ou au monde diégétique de l'œuvre. C'est le cas de la bande dessinée *The Walking Dead: The Alien*, de Brian K. Vaughan (scénariste) et Marcos Martin (illustrateur) (2016), dérivée de la série *The Walking Dead*, de Robert Kirkman (scénariste), Tony Moore (illustrateur) et Charlie Adlard (illustrateur) (depuis 2003). Dans une Barcelone en proie à une épidémie de morts-vivants, un Américain en visite est secouru par la curatrice du Museo Militar. Cette dernière survit à la catastrophe grâce à une armure de chevalier et pourfend les morts-vivants à l'aide d'une hallebarde, accessoires qu'elle a subtilisés sur son

lieu de travail. Dans d'autres cas, la présence du Moyen Âge est prégnante, comme on le voit lors du tournant médiévaliste de la série *The Walking Dead* amorcé dans l'épisode 127. Des communautés autarciques y sont fondées sous l'égide de chefs charismatiques, communautés axées sur une économie agraire et artisanale. L'une d'elles se fait même appeler le « Royaume », et un ancien acteur de théâtre endosse le rôle de roi auprès de ses sujets. L'énergie provient d'un moulin à vent. Une foire devient le cœur des échanges commerciaux. Des chevaliers sécurisent les routes. Puis des enceintes fortifiées tiennent à distance les maraudeurs et les morts-vivants, ces derniers convoquant, depuis le début de la série, et à l'instar d'autres fictions épidémiques, la peste noire de 1347, qui a tant marqué l'imaginaire occidental. C'est tout un milieu qui se présente ici comme néomédiéval.

DEUXIÈME PARTIE : PROLÉGOMÈNES POUR UNE MÉSOCRITIQUE

INTRODUCTION À LA DEUXIÈME PARTIE

Notre objectif de recherche nous a conduit dans un premier temps à définir ce qu'est le médiévalisme. Comprendre le goût pour le Moyen Âge dans la fiction post-catastrophique contemporaine exige de se positionner dans un champ d'étude dont l'objet privilégié, le médiéval, est vu moins comme une période historique que comme un prisme à travers lequel le postmédiéval se contemple et, surtout, s'évalue. Un portrait succinct de la réception du Moyen Âge de la Renaissance à aujourd'hui montre que les constructions de cette période historique ne sont jamais axiologiquement neutres. C'est pourquoi, dans un deuxième temps, nous nous sommes intéressé à la question de l'utopie, une forme de rhétorique spatiale abondamment mobilisée dans les fictions médiévalistes pour construire un Moyen Âge tantôt dystopique, tantôt eutopique. Faire appel à l'utopologie à ce stade de notre développement s'avérerait d'autant plus nécessaire que les manifestations du médiévalisme sur lesquelles nous avons jeté notre dévolu, les fictions post-catastrophiques, mettent en tension dystopie et eutopie, articulant dans un même texte une lecture de la conjoncture dans laquelle elles évoluent et des images construites du Moyen Âge. Par la suite, nous avons ouvert nos considérations utopologiques et médiévalistes à la question de la nostalgie. Regarder avec une envie non dépourvue de quelque désarroi cette époque et ce monde du passé donne lieu à sa réélaboration dans un possible latéral, un espace-temps autre marqué par l'appréciation négative de la conjoncture présente et son amélioration sous une forme médiévaliste. Dans un troisième temps, nous avons défini ce qu'est la fiction post-catastrophique, décrit ses principales caractéristiques, mis en lumière son caractère utopique et rendu compte du fait que son succès, depuis le début de la décennie 2000, survient en concomitance avec le regain d'intérêt pour le Moyen Âge au cours de la même période, d'où l'intérêt pour une étude de la fiction post-catastrophique médiévaliste.

Voilà pour la première partie de cette thèse. La deuxième partie mettra en place un cadre théorique et une méthode d'analyse en vue de répondre à notre question de recherche du point de vue – textualiste – de ce que les fictions post-catastrophiques médiévalistes ont à offrir à ceux qui s'y adonnent. Notre hypothèse est que ce dont témoigne la popularité du Moyen Âge dans les œuvres médiévalistes de la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement en ce qui nous concerne, dans les fictions post-catastrophiques, c'est d'un goût pour une spatialité et un

habiter tels qu'on les impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec l'environnement. Mettre au jour l'habiter médiévaliste promu par les fictions post-catastrophiques et son envers, l'habiter contemporain, avec lequel il entretient un rapport réflexif et critique, appelle la mise sur pied d'une herméneutique, la mésocritique, de même que la méthode qui doit l'accompagner : l'analyse mésogrammatique. C'est de cela qu'il sera question dans les trois chapitres suivants.

CHAPITRE 4

LA QUESTION DE L'HABITER

Dresser un inventaire des emprunts les plus visibles que font les œuvres post-catastrophiques au Moyen Âge constitue tout sauf une avenue de recherche éclairante au regard de notre tentative de comprendre le goût pour cette période historique à partir du début des années 2000. Il importe peu que les protagonistes de *The Walking Dead: The Alien* survivent à la menace des morts-vivants à grands renforts de masse d'arme ou de hallebarde, ou que le personnage incarné par le joueur dans *Dead Rising 4* s'adonne à un massacre à large échelle, dans un centre commercial, la tête ornée du heaume du légendaire roi Arthur après avoir extrait Excalibur de son rocher à l'aide d'un exosquelette futuriste de fabrication militaire.

Quelle(s) dimension(s) essentielle(s), dans les rapports qu'entretiennent les fictions post-catastrophiques avec le Moyen Âge doit être privilégié par l'analyse pour rencontrer l'objectif que nous nous sommes fixé? Plusieurs constats peuvent apporter ici un début de réponse. D'abord, considérons qu'une grande partie des fictions, dans la culture de genres contemporaine, relève tout autant, sinon plus, de l'art de la construction de mondes (« *art of world building* ») (Jenkins 2006a) que d'un art de tisser des événements en intrigues, comme en témoigne, entre autres, la prolifération des récits transmédiatiques*. Cela est vrai, notamment, pour les franchises post-catastrophiques médiévalistes telles qu'*Into the Badlands*, *The 100*, *The Maze Runner* et *The Walking Dead*. Ensuite, nous l'avons vu, la fiction post-catastrophique médiévaliste relève de l'utopie, laquelle accorde une place prépondérante à l'espace et, plus spécifiquement, à son organisation par le biais d'initiatives humaines. Enfin, le médiévalisme (et spécialement le médiévalisme utopique), pour reprendre la perspective toute ricœurienne de Rider (2010), permet de découvrir de nouvelles possibilités d'être-au-monde ou, en d'autres termes, d'habiter cet espace qu'est le monde, en même temps, ajouterons-nous, qu'il offre un point de vue sur l'être-au-monde prévalant dans la conjoncture d'où émerge l'œuvre médiévaliste.

Dès lors, étudier les implications du recours au Moyen-Âge dans la fiction post-catastrophique médiévaliste nécessite l'analyse de son monde (une analyse de sa spatialité), de son organisation, mais aussi de l'être-à-ce-monde qui y est proposé, c'est-à-dire un

habiter. C'est ce que proposera la mésocritique, perspective d'analyse des textes que nous proposerons au chapitre 5. Mais avant d'aller dans cette direction, il convient de définir certains concepts fondamentaux sur lesquels une telle perspective reposera : l'espace, le lieu et l'habiter.

4.1. L'ESPACE ET LE LIEU

Dans son acception commune, l'espace constitue une « [é]tendue indéfinie » ou une « [é]tendue définie avec plus ou moins de précision » (Académie française 2005a). Le lieu, quant à lui, est une « [p]ortion déterminée de l'espace [...] par ce qui s'y produit ou s'y est produit » (Académie française 2005b). Le lieu est donc un espace concret et circonscrit. Dans son acception scientifique, comme l'affirme Stock (2007), l'espace est plutôt à prendre comme un concept formel et classificatoire grâce auquel des opérations cognitives sont possibles sur le monde physique et matériel telles que l'agencement, la position et la distance. Ce concept englobe d'autres termes tels que le lieu, le paysage, l'environnement, la ville et le territoire.

Lévy (1993) distingue trois grandes catégories d'espace qui ont émaillé l'histoire des idées. La première, kantienne, considère l'espace comme une forme a priori, soit comme « un cadre préexistant, qui existerait "en soi" » (Veschambre 2014, p. 7). La seconde, cartésienne, voit dans l'étendue un attribut de chaque chose. La dernière, leibnizienne, qu'il adopte, définit l'espace comme une relation entre coexistants et en fait une construction sociale, dans la mesure où il est « comme un des attributs de la réalité spatialisée et non comme une réalité indépendante » (Lévy 1994, p. 47). Pour Lévy (1993), en effet, « [l]'espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (p. 121, l'auteur souligne). Comme le résume bien Veschambre (2014), « cela consiste à dire que les individus, les sociétés et leurs productions ne sont pas *dans* l'espace mais sont *avec* l'espace ou *sont* l'espace (p. 8, l'auteur souligne). Dans le cas de l'espace social, qui nous intéresse, il faut le voir, toujours selon Lévy (1993) comme une dimension du réel social et il représente un problème pour les sociétés en raison des distances¹⁰³

¹⁰³ Distance : « Attribut de la relation entre deux ou plusieurs réalités, caractérisant leur degré de séparation (écart), par différence avec l'état de contact » (Lévy 2003a, p. 267).

séparant les objets sociaux, contre lequel la coprésence, la mobilité et l'ubiquité¹⁰⁴ offrent des moyens de lutter.

L'échelle, la substance et la métrique constituent trois attributs essentiels de l'espace. L'échelle désigne un rapport de taille entre réalités, la substance, une composante non spatiale d'une configuration de l'espace et la métrique, un mode de mesure et de traitement de la distance (Lévy et Lussault 2003a). Les deux grands types de métriques sont le territoire et le réseau, le premier relevant du topographique et le second, du topologique (Lévy 1993). Au premier regard, le topologique s'oppose au topographique. Or, selon Beaude et Nova (2016), « les agencements topographiques du réel ne sont que des généralisations topologiques, qui consistent en l'appréhension de l'ensemble des relations coexistentielles qui prévalent pour un ensemble d'éléments considérés » (p. 56) : une ville, une rue, un immeuble, une place, etc. Les territoires constituent donc des « agencements (des réseaux) relativement stables d'entités dont le mouvement relatif est tellement négligeable que l'on s'autorise à ne plus le penser d'un point de vue relationnel. » (p. 56) Cette primauté du topologique s'inscrit bien dans la géographie actuelle. Ainsi, selon Offner (2003), le champ serait passé d'une géographie des topographies à une géographie des topologies, dans laquelle, écrit-il, « la proximité se mesure moins en contiguïté qu'en connexité¹⁰⁵ [...] [de sorte qu'] "[ê]tre relié à" devient plus important qu' "être à côté de" » (p. 199).

Une approche topologique de l'espace, que nous adopterons dans cette thèse lorsqu'il s'agira d'appréhender les milieux des mondes post-catastrophiques à l'étude et leur habiter, vise alors à rendre compte des agencements de relations de coexistence. Ces agencements portent plusieurs noms selon les chercheurs et en fonction des phénomènes qui les occupent : arbres, réseaux, systèmes, rhizomes, structures, dispositifs, etc., ou, dans le cas de Berque (1990, 2000) et de la mésologie, lorsqu'il est question de l'habiter, des *milieux*.

Comment se définit le lieu, maintenant? Le *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* donne quatre définitions essentielles de ce terme. Un lieu y désigne :

¹⁰⁴ Plus tard, Lévy (2003a) remplace le terme « ubiquité » par « télécommunications ».

¹⁰⁵ Voir la section 4.3.2. pour une définition du terme.

1. Le « [l]à où quelque chose se trouve ou/et se passe » (voir Berque 2003b);
2. Une « condition de l'expérience humaine » (voir Entrikin 2003);
3. Un « [e]space dans lequel la distance n'est pas pertinente » (voir Lévy 2003b);
4. La « [p]lus petite unité spatiale complexe de la société » (voir Lussault 2003a).

Pour reprendre la définition synthétique de Lussault (2017), un lieu est limité et circonscrit, « se caractérise et s'éprouve toujours comme "un endroit où"¹⁰⁶; un espace physique marqué par son intégrité¹⁰⁷ » (p. 41) (définition 1). Si cette définition rejoint la signification du *topos* d'Aristote, elle s'en écarte toutefois, nous dit Lussault, dans la mesure où tel que la géographie contemporaine le conçoit, le lieu est inséparable de son contenu, car ce qu'il « contient et (r)assemble contribue à le configurer et à le faire exister comme un espace humain spécifique qu'on peut distinguer des autres, un espace doté de qualités propres » (p. 41-42). Le lieu, ajoute-t-il, forme la « plus petite unité spatiale complexe de la société » (Lussault 2003a, p. 560, d'après Lévy 1994) (définition 4). Petit, il est à la vie sociale ce que le logis est à la vie domestique (Lussault 2017). Complexe, il l'est au même titre que la société, qui combine dans un espace des réalités humaines et non-humaines constituant un système local dont les éléments sont en contact direct, coprésents. Ce lieu devient alors « un cadre explicite de la coprésence possible des individus et des choses » (p. 42), dans lequel la distance n'est plus pertinente (Lévy 2003b, p. 561) (définition 3). Suivant le courant anglo-saxon de la *humanistic geography* – qui se développe dans les années 1970 et prône une approche axée sur le sujet –, dans une perspective davantage herméneutique et idéelle, comme le résume bien Entrikin (2003), le lieu désigne une « condition de l'expérience humaine » (p. 557) et cette expérience, à l'inverse, contribue à faire le lieu, puisque, comme l'écrit Tuan (2001 [1977]), « [c]e qui commence comme un espace indifférencié devient lieu lorsque nous apprenons à mieux le connaître et le dotons d'une valeur¹⁰⁸ » (p. 6, notre traduction) (définition 2). La valeur en question déborde le *topos* du lieu. Elle n'est pas entièrement localisable dans les limites de son *topos*, nous dit Berque (2003b), car le lieu existe également « en fonction des prédicats – c'est-à-dire la valeur et le sens – dont l'existence humaine les charge au fil de l'histoire » (p. 556), dimension qui relève non pas de la

¹⁰⁶ Un endroit où une chose se trouve et/ou où quelque chose se passe (Berque 2003b), définition que l'on retrouve en partie dans l'acception courante du terme, lorsqu'il est considéré comme une « [p]ortion déterminée de l'espace [...] déterminée par ce qui s'y produit ou s'y est produit » (Académie française 2005b).

¹⁰⁷ Ce dernier terme signifie qu'il forme une « totalité spatiale limitée et identifiable » (Lussault 2017, p. 41, note 1).

¹⁰⁸ « the meaning of space often merges with that of place. "Space" is more abstract than "place." What begins as undifferentiated space becomes place as we get to know it better and endow it with value » (Tuan 2001 [1977], p. 6).

topicité (*topos*), mais de la chorésie (*chôra*) (section 4.2.1.1.1.). C'est que le lieu, dans l'optique berquienne, que nous adoptons ici, relève bien davantage du topologique que du topographique; il constitue en quelque sorte le point focal de relations de coexistences, un motif composé de relations techniques et symboliques unissant l'être humain et son environnement, c'est-à-dire une sorte particulière de « géogramme » (Berque 1999) (section 6.7.). Ces relations de coexistence constituent l'habiter de l'humain en tant « qu'être dans l'espace » ou en tant « qu'être sur Terre ». Et c'est cette question que nous aborderons maintenant.

4.2. L'HABITER

Nous avons vu jusqu'ici comment pouvait se définir l'espace et le lieu. Toutefois, il reste à établir la question de l'expérience humaine de l'espace, dont rend compte le concept « d'habiter ». L'habiter, un mot formé par la substantivation du verbe, désigne, pour les philosophes qui se sont intéressés à l'architecture et à l'urbanité, « tout ce qui contribue, pour chaque humain, à être » (Paquot, Lussault et Younès 2007, p. 5) ou, selon l'expression de Heidegger, la « manière dont les mortels sont sur la Terre » (cité dans Lussault 2007, p. 41). Il s'agit donc d'un « être sur Terre » que nous verrons dans la section ci-dessous avant d'aborder les autres grandes acceptions de l'habiter que sont le « faire dans l'espace », le « faire avec l'espace », « l'être ensemble dans l'espace » et « l'être entre les espaces ».

4.2.1. L'habiter comme « être dans l'espace » et « être sur Terre »

Comme le souligne Lussault (2007), le terme « habiter », en philosophie et en géographie, s'écarte de l'usage courant, où il est synonyme d'actes fonctionnels tels que « loger », « résider » ou « demeurer ». La distinction s'opère dès le début des années 1950, c'est-à-dire à partir de la conférence « Bâtir, habiter, penser », que donne Heidegger en 1951, où il devient, dans l'optique de la phénoménologie¹⁰⁹, une caractéristique fondamentale de l'être, une « "poétique" du monde qui questionne l'être de l'habitation humaine » (Lussault 2007, p. 41). Dans cette lignée phénoménologique paraît, dans les années 1950, *L'Homme et la Terre*, d'Éric Dardel (1990). La question de l'habiter effectue avec lui un déplacement de la géographie vers la géographicit ,

¹⁰⁹ La genèse de la conception phénoménologique de l'habiter pourrait remonter à aussi loin que 1928, date de parution originale de l'ouvrage *Fûdo : Le milieu humain*, du philosophe japonais Watsuji Tetsur , avec son concept de *f dousei*, que nous verrons bientôt.

entendue comme le produit de la relation de l'humain à la terre et comprenant à la fois un ensemble de pratiques et une conscience singulière de la nature et de l'espace (Dupont 2008). Les habiter heideggérien et dardélien reposent sur une approche ontologique de l'être géographique, une approche « onto-géographique », et ils reposent sur une projection de l'humain dans l'espace et son appropriation (Lévy et Lussault 2003b). Cette conception de l'habiter contraste nettement avec la posture positiviste dominante en géographie à l'époque et connaîtra un écho important dans les années 1960 et 1970 : chez Henri Lefebvre, notamment, et dans la géographie anglophone – l'œuvre de Yi-Fu Tuan, par exemple, et l'*Humanistic geography* de David Ley et Marwyn Samuels – qui voient en Dardel un précurseur de ce « tournant interprétatif » marquant la discipline (Lussault 2007; Staszak 2003).

Cette conception phénoménologique de l'habiter en fait un « être dans l'espace », un être sur Terre », et la Terre, en tant qu'elle est habitée, devient alors « écoumène ». La conception phénoménologique de l'habiter implique, comme le souligne Stock (2007), la question du rapport de familiarité avec l'espace.

4.2.1.1. L'habiter en mésologie : milieu, médiance et trajectivité

La mésologie d'Augustin Berque et la conception de l'habiter comme « être sur Terre » qu'elle promeut s'inscrit dans cette lignée. Dans la mesure où la mésocritique est fortement tributaire de celle-ci, nous la présenterons en détails en insistant sur les questions de milieu, de médiance* et de trajectivité* qui la sous-tendent. Nous verrons ensuite ces autres conceptions complémentaires de l'habiter que sont le « faire dans l'espace », le « faire avec l'espace », « l'être ensemble dans l'espace » et « l'être entre les espaces », qui s'avèreront nécessaires à tout projet de lecture mésocritique soucieux de mettre au jour les configurations onto-géographiques d'œuvres et de récits. Ces conceptions sont essentielles afin de ne pas limiter l'habiter aux seuls rapports qu'une société donnée entretient avec l'environnement, ce qui reviendrait notamment à obombrer la question de la socialité.

En mésologie, la question de la médiance occupe une place centrale et véhicule une conception précise et opératoire de ce qu'est l'habiter. La définition du concept rapportée ici repose sur les

textes du philosophe japonais Watsuji Tetsurô¹¹⁰ (2011 [1928]) et ceux du géographe français Augustin Berque (1986, 1990, 1996, 1998, 1999, 2000b, 2002, 2011).

Le concept de médiance constitue un néologisme forgé par Berque (1990) afin de rendre en français celui de *fûdosei*, de Watsuji (2011 [1928]). *Fûdosei* provient du japonais *fûdo* et rend compte de « l'ensemble des caractères physiques et sociaux d'une contrée donnée » (Berque 1990, p. 25). On peut traduire le terme « *fûdo* » par le terme « milieu », que Watsuji emploie dans le sens de « milieu existentiel ». Quant au suffixe « *-sei* », il s'agit de l'équivalent du français « -té », « -ité ou « -ance », qui désigne la « qualité de ce qui est ». Berque (2000b) définit la médiance comme « le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement » (p. 128), « à l'*espace* et à la *nature* » (Berque 1986, p. 166, c'est l'auteur qui souligne), ou encore « à l'étendue terrestre » (Berque 1996, p. 71).

Le mot *sens* repose ici sur une triple base : la planète (le chimico-physique), la biosphère (la vie organique) et l'écoumène (l'ensemble des milieux). Si le milieu humain est entendu par Berque comme la relation d'une société à son environnement, l'écoumène constitue quant à elle l'ensemble des milieux humains : la Terre habitée. Elle rend donc compte plus largement de « la relation de l'humanité à l'étendue terrestre (Berque 1999, p. 320). Dans la mesure où elle implique de l'humain, Berque la distingue ontologiquement du chimico-physique et de la vie organique, tout en précisant l'interrelation qui unit ces différents niveaux ontologiques. Le sens comme « direction » s'établit dans le fait que la vie organique suppose le chimico-physique et que l'écoumène suppose à son tour la vie organique, alors que l'inverse n'est pas vrai. En d'autres termes, cette dernière « émerge et s'élabore du physico-chimique au vivant, et du vivant à l'humain » (Berque 2000b, p. 130). Dans ce contexte, « sens » veut dire à la fois signification, sensation et direction, et « il ne peut y avoir pleinement signification que dans un certain lien avec les sensations de la chair vivante, celles-ci étant elles-mêmes fondées par les lois de l'univers physique » (p. 130).

¹¹⁰ Nom donné ici dans l'ordre japonais, soit le nom avant le prénom.

La médiance se présente comme un « complexe orienté à la fois subjectif et objectif, physique et phénoménal, écologique et symbolique » (Berque 1990, p. 32) désignant « le moment structurel de l'existence humaine » (Watsuji 2011 [1928], p. 35). « Moment » est ici le terme choisi par Berque pour traduire celui de *keiki*, compris dans son sens mécanique, soit comme « puissance de mouvoir » (Berque 2011b). Comme il l'explique, la formule du philosophe japonais se réfère à l'instauration d'un rapport dynamique dans la structure duelle de l'être (termes de Watsuji) – un couplage dynamique (Berque, dans Aubry *et al.* 2006) – entre ses deux moitiés¹¹¹. L'être humain de l'ontologie watsujienne, explique Berque (2011b) se présente donc comme « *hito* », homme individuel, et « *aidagara* », moitié formée de « l'entrelieu humain », soit les relations que les êtres humains (dimension collective, par opposition à celle, individuelle, de *hito*) entretiennent entre eux et avec leur environnement, dont l'ensemble donne leur *fûdo*, leur milieu. Cette seconde moitié sort au-delà des limites de la première, le terme *existence* étant pris étymologiquement comme *ex-sistere*, c'est-à-dire dans le sens de « se tenir hors de soi », que retient Heidegger avec son *Außer-sich-sein* (« être-au-dehors-de-soi »). Il s'agit donc d'une « sortie de l'être vers les choses, au-delà des limites de l'identité du corps propre » (Berque, dans Aubry *et al.* 2006, p. 64). Le milieu de Watsuji (2011 [1928]) est à considérer comme un milieu historique et l'histoire comme médiale, car « [s]i on les isole l'un de l'autre, l'histoire comme le milieu ne sont plus que des objets abstraits de cette base concrète » (p. 51) qu'est la structure duelle de l'existence. Dès lors, la médiance s'élabore tout à la fois dans l'espace et le temps.

L'être humain watsujien se caractérise donc par une structure ontologique dissymétrique qui consiste en « la bipartition de [...] [son] être en deux "moitiés" qui ne sont pas équivalentes, l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole [le corps médial], l'autre constituée [...] [d'un] corps animal » (Berque 2000b, p. 128). La seconde, nous dit Berque (2000b), est interne, physiologiquement individualisée, alors que la première est diffuse dans le milieu. Cette structure ontologique duelle, dissymétrique et dynamique, Berque la confirme avec les travaux de l'anthropologue André Leroi-Gourhan (1964). Ce dernier rend compte, en effet, dans *Le Geste et la parole*, du processus d'extériorisation des fonctions, « processus qui rejette peu à peu tous les instruments hors de l'homme » (cité dans Berque 2000b, p. 98). Ces fonctions appartenaient

¹¹¹ Pour reprendre les termes de Berque, cette fois, qui lui offrent l'opportunité de construire le néologisme « médiance » à partir du latin *medietas*, donnant en français « moitié ».

autrefois au corps animal de l'homme, mais au cours de l'évolution, le processus a pris la forme d'un « triple et mutuel engendrement » (Berque 2000b, p. 96), composé de l'hominisation (le passage de l'animal à l'homme), de l'anthropisation (l'objectivation des choses par le biais de la technique) et de l'humanisation (la transformation subjective des choses à l'aide des symboles), donnant lieu au corps social, cet « organisme externe qui se substitue chez l'homme au corps physiologique » (Leroi-Gourhan, cité dans Berque 2000b, p. 98), fruit de la combinaison dynamique des appareils techniques et symboliques de l'être en voie de devenir humain. Au cours du processus d'extériorisation des fonctions, le corps social s'est donc autonomisé vis-à-vis du corps animal, a grandi et s'est diversifié, la technique étendant matériellement les fonctions du corps animal et le symbole abolissant les distances matérielles. Ce corps social correspond, selon Berque, aux milieux humains. Il implique donc aux côtés de la technicité et de la symbolicité une dimension écologique, la combinaison des trois constituant le corps *médial*.

L'extériorisation du corps animal vers le corps médial par la technique relève de la projection, « qui prolonge notre corporéité hors de notre corps jusqu'au bout du monde » (Berque 2000b, p. 129), alors que le symbole « joue là en sens inverse de la technique [...] [il] est au contraire une intériorisation, qui rapatrie le monde au sein de notre corps » (*ibid.* p. 129), donnant lieu à une introjection¹¹². Le mouvement de va-et-vient entre la projection et l'introjection constitue la « trajection* » (section 4.2.1.1.1.).

La médiance est à la fois « originelle », inscrite dans une évolution et une histoire (humaine, mais aussi géologique), et « originaire », en ce sens qu'elle va de l'inconscient charnel aux représentations conscientes, ce dernier point étant avancé par Berque (2000b, 2006) en s'appuyant sur les travaux de Merleau-Ponty et de Lakoff et Johnson. Du coup, la médiance correspond au « [c]ouplage dynamique du corps animal et du corps médial dans la relation écouménale » (Berque, dans Aubry *et al.* 2006, p. 63). La réalité des lieux présents dans l'écoumène, écrivent Berque *et al.* (1999), « s'établit dans le rapport topicité/chorésie, [...] [dans] la combinaison dynamique de ces deux principes » (p. 49) qu'il nomme « trajection », sur lequel nous reviendrons plus loin en détails. Le *topos* représente le versant physique, substantiel,

¹¹² Ici, Berque (2000b) se distingue de Leroi-Gourhan pour qui le symbolique constitue une extériorisation, au même titre que la technique.

matériel et écologique du lieu et doit être rapporté à la logique du sujet (section 4.2.1.1.2.). Il revêt une dimension quantitative, mesurable, et se montre commensurable avec d'autres lieux. Le *topos* est « tel un récipient, c'est la limite externe d'un objet dans l'espace universel d'un environnement objectivé » (Berque *et al.* 1999, p. 49). C'est l'espace entendu, mesurable, de la modernité. La *chôra*, quant à elle, représente le versant phénoménal et existentiel du lieu, sa dimension immatérielle, sémantique – non mesurable et donc incommensurable à d'autres lieux. Elle doit être reportée à la logique du prédicat (section 4.2.1.1.1.). Tout intérêt porté sur les lieux doit donc tenir compte tout à la fois de leur topicité et de leur chorésie (Berque 2003b).

L'écoumène a émergé de la biosphère grâce au triple processus de l'hominisation, de l'anthropisation et de l'humanisation, que Berque, inspiré par le concept de *Räumung*, de Heidegger (dans *L'Origine de l'œuvre d'art*), qualifie de « déploiement écouménal » et qui rend compte de l'ouverture d'espace engendrée par l'œuvre humaine, en particulier par le symbolique, le langage offrant la « capacité de représenter les choses ailleurs qu'en leur présence, c'est-à-dire de démultiplier leur *topos* par une *chôra* » (Berque *et al.* 1999, p. 56). Le déploiement écouménal explique que

[m]atériellement par exemple, un hectare de rizière, et *a fortiori* un hectare d'emprise au sol à Manhattan, cela compte plus qu'un hectare de savane pléistocène; et immatériellement, *La Source*, de Renoir, ou le poème *Jingting-shan du zuo*, de Li Bai, excèdent la superficie de toile ou de papier qui les portent. (Berque 2000b, p. 99)

Fûdo a ouvert en son temps un nouveau champ de recherches, la mésologie, ou « étude des milieux ». Mais surtout, il a doté la géographie d'une ontologie (donnant lieu à une ontogéographie) et permis « de penser l'émergence de l'être à partir du lieu de l'être » (Berque 1996, p. 75). La médiance, puisqu'elle rend compte du moment structurel de l'existence humaine, se situe « en deçà de la différenciation du genre humain en sociétés et en cultures » (p. 72). Toutefois, elle se veut non seulement ontologique, mais également ontique, elle relève de l'*étant* tout autant que de l'*être*, puisque, comme le souligne à juste titre Berque (1996), « tout en étant constitutive de notre humanité même, elle s'exprime forcément dans les termes d'une certaine culture, dans la concrétude d'un certain milieu » (p. 72) ou sous la forme de « phénomènes historico-médiaux » (Watsuji 2011, p. 58), dont l'étude, pour reprendre les mots de Watsuji

(2011) implique

une connaissance ontique dans la mesure où elle vise la particularité des êtres particuliers; mais c'est une connaissance ontologique dans la mesure où elle saisit ces façons particulières en tant que modes de l'existence consciente de soi de l'humain. Ainsi, la saisie de la structure particulière historique-médiale de l'humain devient une connaissance ontologique-ontique. Dans la mesure où l'on s'interroge sur les types de milieux, il ne peut qu'en être ainsi (Watsuji 2011, p. 59).

4.2.1.1.1. Trajectivité

Le milieu tel qu'entendu par Berque (1986) « est proprement *trajectif*, c'est-à-dire à la fois naturel et culturel, collectif et individuel, subjectif et objectif, physique et phénoménal, matériel et idéal, *chorétique* et *topique* » (p. 165-166, l'auteur souligne). La trajection constitue une interrelation dynamique entre le subjectif (le sujet humain) et l'objet (l'environnement physique), pris qu'ils sont tous deux dans cet entrelacs à la fois technique, symbolique et écologique dont procède le milieu dans sa réalité trajective. Il s'agit donc de prendre sans les confondre le sujet et l'objet dans leur unité et non de les dichotomiser comme culture d'un côté et nature de l'autre. En accord avec l'ontologie watsujienne, la trajection constitue ces allers-retours entre le corps et le monde : « étendant notre corps jusqu'au bout du monde, la technique le *cosmise*, tandis que le symbole, au contraire, *somatise* le monde : il le rapatrie dans notre corps » (Berque, dans Aubry *et al.* 2006, p. 102). Pour reprendre la définition de Berque (1996), il s'agit du « mécanisme par lequel époque et milieu, temps historique et espace géographique se conjuguent pour engendrer la médiance de l'écoumène » (p. 73).

La réalité du milieu naît de la combinaison du physique et du phénoménal, de la métaphore et de la causalité¹¹³. La métaphore, comprise par Berque (1990) dans un sens large, « est un changement par lequel nous sentons une chose comme autre chose. Cette assimilation est subjective; c'est une projection du sujet sur l'objet » (p. 35) et les milieux sont en partie constitués de ces représentations, de ces significations et de ces perceptions appartenant au monde phénoménal. Les milieux, toutefois, ne reposent pas que sur ces projections, puisqu'ils comportent des éléments issus du monde physique, soit, par exemple, « des faits écologiques et des évolutions objectives, les cycles de H₂O et pas seulement des glaciers ou des nuages »

¹¹³ Ou de la métaphore et du métabolisme (Berque 1990).

(Berque 2000b, p. 36). Trajectif, le milieu dépasse donc les dualités héritées de la modernité :

- *Le milieu est à la fois naturel et culturel.* La société aménage son environnement selon la représentation qu'elle s'en fait; et réciproquement : elle le perçoit et (se) le représente en fonction des aménagements qu'elle en fait. La nature n'existe pour la société que culturée (perçue, conçue, construite); et réciproquement, la culture n'existe pour la société que naturée [...]

- *Le milieu est à la fois subjectif et objectif.* La représentation que l'homme se fait de son milieu n'atteint jamais à l'objectivité pure : elle fait elle-même partie du milieu qu'elle représente. En cela elle n'est pas, non plus, seulement subjective : l'expérience propre à ce milieu la vérifie dans une certaine mesure.

- *Le milieu est à la fois collectif et individuel.* Les schèmes d'appréhension de la réalité (représentations, comportements) sont transmis par le groupe, mais ils n'ont d'existence que par et pour chaque individu (Berque 1986, p. 148-149, l'auteur souligne).

Dans la combinaison de la consécution et de la projection, que l'on doit à la causalité et à la métaphore – dans cet entrelacs, cette interpénétration du monde intérieur subjectif (ou monde sensible) et du monde extérieur objectif (par opposition au dualisme cartésien qui sépare *res extensa* et *res cogitans*) – figurent ainsi plusieurs temporalités : « temporalité linéaire (l'enchaînement causal), temporalité bouclée (les rétroactions) et achronisation (la suppression du temps par l'assimilation métaphorique du passé au présent, du possible à l'actuel) » (Berque 1986, p. 154). Métaphore et causalité « ne relèvent pas d'ordres irréductibles, tels que l'esprit d'une part et la matière de l'autre; mais d'un même principe de transformation générale, qu'elles expriment à des échelles de temps différentes » (Berque 1990, p. 38).

Avec la trajectivité, Berque évite l'écueil de l'abolition pure et simple du principe d'identité (la logique aristotélicienne de l'identité du sujet selon laquelle la chose est circonscrite dans les limites de son *topos*, A ne pouvant être simultanément non-A – il s'agit de la logique de la chose en soi) en lui adjoignant le principe de la métaphore et du symbole, c'est-à-dire la logique de l'identité du prédicat ou du lieu (« *basho* ») de Nishida Kitarô en vertu de laquelle A devient non-A, puisque « les choses prennent, en relation à l'existence humaine, un sens dont la *chôra* excède leur emplacement physique » (Berque *et al.* 1999, p. 49); il s'agit du « déploiement de l'en-tant-que écrouménel » (Berque 1998, p. 443). Ainsi, « [l]e point de vue de la médianité ne consiste pas à abolir le principe d'identité, qui fait qu'une chose ne peut en être une autre, sinon

subjectivement » (Berque 1990, p. 38-39), soit sur le mode de la métaphore qui, « transportant les choses en mots, les représente là où elles ne sont pas présentes » (Berque *et al.* 1999, p. 49), en adéquation avec son étymologie grecque *metapherein*, soit « porter au-delà », transporter ». La logique de l'identité du prédicat se rapporte au fait que « notre *monde* est institué par la manière dont nous appréhendons les choses; [...] notre corps animal étant le foyer de cette prédication » (Berque 2002, p. 242). Pour illustrer cette logique du prédicat, Berque (1998) donne l'exemple de la pomme et de la Terre, unies par le même prédicat, « être ronde ». Mais comme le souligne Berque, cette logique n'est pas l'apanage du seul domaine du symbolique, puisque la manière dont l'être humain prédique le monde guide celle dont il transforme l'étendue terrestre par la technique (et à l'inverse, l'étendue terrestre travaillée, devenue dès lors un milieu, fait l'objet de nouvelles prédications).

Dans *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*, Berque (2000b) illustre la trajectivité à l'aide de l'exemple du crayon, résumé de la manière suivante : l'astrophysicien définit le crayon par ses propriétés matérielles et le localise dans l'espace, alors que le géographe le manipule pour déterminer qu'il constitue une chose pour écrire. Dans les deux cas, il manque tout ce que cette chose pour écrire implique, soit « le tissu relationnel éco-techno-symbolique nécessaire à l'existence et du crayon, et du géographe » (p. 90-91). Le crayon doit donc être défini dans son *topos* et sa *chôra*. Le premier constitue son lieu matériel : un contour et une position dans l'espace. La *chôra* du crayon, irréductible au *topos*, est son tissu existentiel, son milieu : d'une part, il y a un système symbolique, immatériel, l'écriture et la parole qu'elle sous-tend. Et il faut ajouter les rapports humains lorsqu'ils s'expriment par le biais de l'écriture. D'autre part, il y a un système technique, matériel, soit en partie naturel et en partie artificiel. Ce système suppose des forêts pour produire le bois des crayons, du carbone pour produire les mines, des papeteries pour le papier, des tables sur lesquelles on écrit, etc. À la technique et au symbolique s'ajoute l'écologique : toutes les opérations ont lieu sur Terre. Tout cela engendre le crayon dont il constitue l'empreinte, mais l'inverse est également vrai : le crayon se présente comme une matrice et engendre en retour l'écriture, les forêts et les gisements de carbone, car sans lui, pas d'écriture ni de forêt en tant que ressource pour fabriquer des crayons ni de carbone en tant que mine de crayon en devenir. En d'autres termes, il « *suppose et engendre* la réalité où il s'insère »

(Berque 2000b, p. 93, c'est l'auteur qui souligne). Le milieu existentiel dans lequel le crayon s'insère est tout autant un passé et un futur qu'un présent. Comme l'écrit Berque, une

chaîne de transferts matériels par laquelle un bout de sapin scandinave s'est finalement retrouvé crayon sur mon bureau [a eu lieu] D'autre part, ce crayon, je sais déjà que sa mine va s'user, qu'il va raccourcir et finir un jour dans la corbeille, puis dans l'atmosphère via l'incinérateur public, et de là un peu partout sur la terre et au fond des mers ; non sans avoir écrit beaucoup de choses, qui en principe relèveront de la noosphère mais n'en existeront pas moins matériellement sur du papier, ainsi que biologiquement dans les neurones des gens qui les auront lues (p. 93-94).

Voilà en quoi consiste la trajectivité.

4.2.2. L'habiter comme « faire dans l'espace »

La perspective onto-géographique de Berque, sur laquelle nous nous appuyerons largement dans cette thèse, fait de l'habiter un « être sur Terre » ou un « être dans l'espace ». Ce faisant, elle occulte certaines dimensions essentielles du phénomène ou les aborde de manière périphérique. Ainsi en est-il de l'habiter comme « faire dans l'espace », portant sur les pratiques spatiales (pensons aux modalités de circulation). Dans *Cybèle et Cyborg*, par exemple, lorsque Berque (2000a) critique la médiance suburbaine axée sur le couple habitat pavillonnaire/automobile, il se concentre sur l'empreinte écologiquement insoutenable de l'habiter humain exercé sur l'environnement chimico-physique et la vie organique sans s'intéresser aux pratiques spatiales impliquées par les milieux qui en sont représentatifs, dimension que n'occulte pas Mathis Stock.

Stock (2007) qualifie de « modèle Heidegger-Moles » le rapport de familiarité qui accompagne « l'être dans l'espace ». Il valorise proximité, enracinement, immobilité et fixité, ce qui fait de « l'être dans l'espace » un « être-comme-les plantes », expression qu'il emprunte au philosophe Peter Sloterdijk. Ce modèle, on le retrouve chez Abraham Moles, pour qui l'espace de l'individu (l'espace de la centralité) se déploie sous forme de cercles concentriques allant du proche au vaste monde. Ce modèle est qualifié de « vicieux » par Stock car, devenu une sorte d'automatisme pour les chercheurs, il véhicule « l'idée d'un rapport de familiarité faiblissant avec l'augmentation de la distance du lieu de résidence [...] [et] ne permet pas de comprendre comment il est possible de transformer des lieux lointains

en lieux familiers (p. 109). Pour lui, ce modèle ne rend pas compte des caractéristiques de l'habiter contemporain, marqué par la mobilité géographique d'individus vus comme des habitants temporaires et mobiles, alors que cette forme mobilitaire de l'habiter conduit à de nouvelles pratiques de l'espace et à de nouvelles valeurs que l'on confère aux lieux géographiques.

Stock (2004, 2007) propose un déplacement de la problématique de l'habiter comme « être dans l'espace » vers celle du « faire avec de l'espace ». L'espace n'est plus considéré comme étendue, contenant ou surface terrestre, mais plutôt comme condition et ressource pour l'action. Ces pratiques varient d'un individu à l'autre et les lieux prennent un sens différent en fonction des intentionnalités qui président aux pratiques, devenant ainsi des « lieux de projet » (2004). L'espace, suivant cette approche, ne préexiste pas à la pratique, mais il se manifeste à travers elle.

Selon Stock, les chercheurs qui ont abordé l'habiter comme « être dans l'espace » ont privilégié les représentations, l'imaginaire et les significations à l'œuvre dans le rapport que l'on entretient avec les lieux, c'est-à-dire la géographicit  . Or, pour saisir pleinement la g  ographicit  , on doit l'« ins  rer dans une   tude centr  e sur les pratiques dans lesquelles les significations des lieux sont mobilis  es par les individus en actes, en situation, dans un *projet* » (Stock 2004, document non pagin  , l'auteur souligne). L'  tude de l'habiter doit donc articuler pratique et signification des lieux. Selon Stock (2007), cette approche d  pouille l'habiter de ses connotations   cologique et cosmologique pour ne retenir que ses dimensions topique et symbolique. Qui plus est, elle ne doit pas se limiter aux rapports    un seul lieu, car l'accroissement de la mobilit  ¹¹⁴ implique la pratique de nombreux lieux – un « habiter poly-topique » (Stock 2006), « tous susceptibles de constituer un r  f  rent g  ographique pour la vie des individus » (Stock 2004, para. 9). Elle d  place   galement son attention de la Terre vers les lieux g  ographiques, con  us non pas, comme le fait Berque (1990, 2000), en tant que milieux, mais en tant que r  f  rents des symbolisations humaines et en tant que contextes ou situations. Il s'agit, par cette approche, de rendre compte de la nouvelle donne qu'est la croissance de la mobilit   g  ographique dans le cadre de la

¹¹⁴ La mobilit  , comme l'affirme Lussault (2017), am  ne la question du d  placement physique, du transport en tant que syst  me technique et fonctionnel, de m  me que les mouvements favorisant la mise en contact des r  alit  s mat  rielles (  tres humains, marchandises, etc.) et immat  rielles (donn  es). La mondialisation fonctionne notamment sur la logique de la mobilisation, toujours selon lui, c'est-  dire de la mise en mouvement de toutes les r  alit  s.

mondialisation car, pour Stock (2004), « habiter, c'est pratiquer les lieux géographiques du Monde » (para. 6), rendre familier les lieux qui sont étrangers et recomposer les lieux de l'ancrage et de l'ailleurs, loin de l'enracinement du modèle Heidegger-Moles.

Le « faire avec de l'espace » de Stock nécessite la prise en considération de trois dimensions de l'habiter : (1) les pratiques des lieux, qui définissent comment l'individu relie les lieux géographiques; (2) les modes d'habiter, désignant les manières dont il habite un ensemble de lieux, les met en réseau, synthétise un ensemble de pratiques des lieux ; et (3) les régimes d'habiter, qui définissent le modèle dominant d'être en relation vers les lieux géographiques d'une société (agencement spatial, modes de transport et de communication, jeux de distances, types de pratiques des lieux, représentations, conceptions, images et discours portant sur l'espace, etc.). Un régime d'habiter constitue l'ordre spatial dans lequel s'insèrent les pratiques individuelles.

Afin d'éviter toute confusion avec la conception suivante de l'habiter (section 4.2.3.), nous préférons l'expression « faire dans l'espace » au « faire avec de l'espace » de Stock. Cette dimension de l'habiter rend compte, plus largement, des modalités de circulation dans l'espace et du degré de mobilité dont l'individu ou une société dispose lorsqu'il ou elle circule.

4.2.3. L'habiter comme « faire avec l'espace »

Si Stock rend compte de l'habiter en tant que *pratique* de l'espace, il convient également d'examiner, dans une perspective certalienne, la question des *usages* de l'espace, c'est-à-dire les « actions qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation » (Certeau 1990, p. 52). L'habiter, dans ce glissement de la pratique aux usages, concerne cette fois le « faire avec l'espace », c'est-à-dire comment l'*on s'arrange* de l'espace et non comment *on l'arrange*. Il s'agit de rendre compte, dans cette perspective toute politique, des rapports de force qui s'instituent entre les producteurs dominants et les consommateurs dominés, les premiers, seigneurs en leur domaine, habitant en stratèges, les seconds, braconniers, en tacticiens. Comme l'écrit Lussault (2007), il s'agit là d'appréhender « cet ordinaire de l'habitat humain inventé à l'aide des multiples "arts (et ruses) de faire" » (p. 42).

Fort-Jacques (2007) réunit quant à lui le « faire dans » et le « faire avec l'espace » lorsqu'il étudie le lieu-mouvement, c'est-à-dire « l'espace produit par la mobilité » (p. 252), un dispositif spatial fonctionnel qui agit comme interface entre le transport et la ville, mais que les pratiques spatiales des individus contribuent à façonner, suivant une invention du quotidien (Certeau 1990). Il y a là en jeu un habiter « mouvant, diffus » (p. 253), qui se présente comme une appropriation du lieu-mouvement et où se manifeste une socialité aux liens faibles l'apparentant au « non-lieu » (Augé 1992) (section 6.6.5.1.). Selon Fort-Jacques, il convient de prendre le déplacement dans le lieu-mouvement comme un habiter en soi, car « le passant est aussi un habitant, mais un habitant qui ne cesse de sortir d'un régime de familiarité aux choses et aux gens » (p. 253). Cet habiter exige un processus permanent de territorialisation-déterritorialisation, car l'appropriation – faite de négociations entre les individus, entre eux et avec l'espace – y est précaire, dans la mesure où elle est confrontée à la fonctionnalité du lieu et où le mouvement empêche toute pérennisation.

Faire avec l'espace nécessite un savoir géographique, défini par Lazzarotti (2006a) « comme une connaissance géographiquement orientée, [...] dont le sens prend corps dans la relation à l'espace habité géographique » (p. 94). Habiter, affirme ce dernier, c'est comprendre le plan d'un lieu afin d'en maîtriser les usages et de s'y orienter, ce qui implique à la fois un savoir-être, un savoir-faire et un savoir-vivre-ensemble. Cela revient à dire que l'habiter est également un phénomène d'ordre cognitif, un faire avec l'espace comme acte cartographique.

Selon l'urbaniste et architecte Kevin Lynch (1999 [1960]), il survient un phénomène d'aliénation urbaine lorsqu'une personne plongée dans une ville devient incapable de la cartographier¹¹⁵ cognitivement en tant que totalité et de s'y positionner. À une ville telle que Jersey City,

¹¹⁵ Ici, « cartographier » doit être pris au sens de « produire une représentation mentale de la ville ». Il se rapporte à un acte cognitif posé par l'habitant afin de faciliter sa navigation dans la ville. Il ne s'agit donc pas à proprement parler d'établir une carte matérielle. Dans cette thèse, nous mobiliserons également le verbe « cartographier » afin de désigner la mise en configuration des relations écouménaes* au sein d'une œuvre, et donc la capacité de celle-ci à produire un relevé cartographique de l'écoumène et de son habiter. Dans l'optique de la mésocritique – que nous présenterons dans le chapitre 5 –, c'est dans la capacité de l'œuvre à produire un tel relevé – non plus uniquement mental, mais textuel, cette fois – que réside son pouvoir réflexif. Un troisième sens à ce verbe en fait le synonyme de « mésographier », c'est-à-dire de formaliser, par le biais de l'analyse mésogrammatique (chapitre 6), le relevé cartographique de l'écoumène et de son habiter tel que produit par l'œuvre. Il n'est plus question de désigner un acte posé par l'habitant ou par l'œuvre, mais par le mésocriticien. Cet acte « mésographique » a pour but de comprendre et d'expliquer l'acte cartographique de l'habitant et son produit par la médiation de l'œuvre.

construite sous forme de grille ou de damier, par exemple, il manque les marqueurs de la ville traditionnelle pour s'y repérer. Pensons aux monuments et aux frontières naturelles. À ce sujet, Jameson (2007 [1992]), commentant Lynch, écrit :

La désaliénation dans la ville traditionnelle implique donc la reconquête pratique du sens du lieu et la construction ou la reconstruction d'un ensemble articulé pouvant être gardé en mémoire et que le sujet individuel puisse cartographier et recartographier au cours de ses trajectoires mobiles et changeantes (p. 100).

Selon Jameson, les sujets de Lynch s'adonnent à des opérations pré-cartographiques plutôt que cartographiques afin de se situer dans la ville. Il en ressort des itinéraires davantage que des cartes. Ces itinéraires, proches des portulans médiévaux, prennent la forme de schémas rapportés à un sujet centré. Ils se composent de trajets existentiels émaillés de points aux caractéristiques distinctives (par exemple : des oasis, des montagnes ou des monuments). Par opposition, la cartographie mêle des données existentielles (la position du sujet) et des « conceptions abstraites et sans vécu de la totalité géographique » (p. 102) (à l'image de la triangulation), liées, en d'autres termes, à la conception moderne de l'espace (*topos*). À partir du XVI^e s. et de la projection Mercator, souligne Jameson, la cartographie se voit confrontée au problème du transfert d'un espace courbe, tridimensionnel, sur une surface plane. Émerge alors la question de la représentation de l'espace dans sa confrontation avec les spécificités intrinsèques du médium employé.

Jameson reprend le concept de cartographie cognitive et va plus loin que les problèmes empiriques inhérents à la forme urbaine chez Lynch en l'interrogeant à la lumière de la redéfinition althussérienne de l'idéologie. Dans « Idéologie et appareils idéologiques d'État », en effet, Louis Althusser définit l'idéologie comme la « représentation des relations *Imaginaires* du sujet avec ses conditions d'existence *Réelles* » (cité dans Jameson (2007 [1992], p. 101). Selon Jameson, cette redéfinition met en lumière l'écart entre expérience existentielle et connaissance scientifique. L'idéologie a pour rôle de résorber cet écart en réarticulant les deux modes d'appréhension de l'espace social. Dans la rencontre des concepts de cartographie cognitive et d'idéologie, Jameson met l'accent sur une conception historiciste en vertu de laquelle la production d'idéologies « vivantes et opérationnelles » (p. 103) diffère en fonction des situations

historiques rencontrées; il existerait des périodes de crise au cours desquelles cette production n'est pas possible.

Dans ce cadre élargi que propose Jameson, celui d'une appréhension de l'espace social, la carte cognitive a donc pour vocation de « permettre au sujet individuel de produire une représentation situationnelle dans cette totalité non représentable que constitue l'ensemble des structures de la société » (p. 101). Cette société, Jameson la situe dans le cadre d'un « espace monde du capital multinational » (p. 104) et, selon lui, il revient à l'œuvre postmoderniste d'en proposer – tel est son projet politique – de nouvelles cartes cognitives en vue de le totaliser, en gardant à l'esprit que toute représentation de l'espace se voit tributaire des spécificités formelles du médium adopté pour l'exprimer¹¹⁶.

La cartographie cognitive conceptualisée par Jameson s'inscrit dans une problématique politique de l'espace social du capitalisme tardif. Rien n'empêche, toutefois, de l'articuler à la problématique de l'habiter, où il serait alors question pour l'habitant de cartographier cognitivement son écoumène en vue de faciliter sa navigabilité ou, en d'autres termes, de s'habiliter à habiter.

La perspective de Jameson rejoint celle de Picon (1998) (section 4.3.2.) et son intérêt pour la ville territoire contemporaine caractérisée par sa complexité et sa chaoticité. Tous deux montrent l'importance pour qui s'y meut d'appréhender les espaces cognitivement hors d'échelle à l'aide des outils idoines pour être en mesure d'y naviguer. Il en ressort, selon nous, que la somatisation* des milieux de l'écoumène, pour être non problématique, nécessite des outils technosymboliques adéquats, c'est-à-dire des médias aptes à réduire leur complexité, à les rendre symboliquement (et donc cognitivement) à l'échelle.

Avant d'aller plus loin, précisons ce que nous entendons par « technique ». Nous nous appuyerons ici sur la définition apportée par Lévy (2003c), qui fait de la technique une « [m]édiation, idéale

¹¹⁶ De cette considération découlera l'importance, en mésocritique, accordée aux spécificités de chaque médium dans la construction de mondes diégétiques métaphoriquement habitables, comme nous le verrons dans le chapitre suivant.

et matérielle, entre la connaissance et l'action, rendue possible par cette connaissance » (p. 893). Comme le souligne le géographe, après Cornelius Castoriadis et Lewis Mumford, il existe des techniques matérielles et immatérielles, portant sur la nature, mais également sur la société, de sorte qu'il est possible de parler de techniques économiques, politiques, sociologiques, géographiques, mais il existe aussi des techniques pour l'esthétique, l'éthique, les relations interpersonnelles, etc. Chacun, en société, est un technicien : la technique permet une connaissance des phénomènes de société, une connaissance non seulement scientifique, mais également pratique, intuitive. Lévy (2003c) nous dit que « l'espace est maîtrisé par des techniques, l'espace est un ensemble de techniques » (p. 895). À cet effet, affirme-t-il, il existe des techniques individuelles – et non seulement celles que mobilisent les organisations – telles que l'exploration et l'appropriation de l'espace, ainsi que des techniques relevant, aux côtés des techniques matérielles, de l'idéal, à l'instar des compétences. En ce qui concerne l'habitat, cette conception de la technique « constitue donc une autre manière, centrée sur les compétences cognitives, d'aborder la complexité des spatialités » (p. 895).

Les médias, en tant que techniques entendues au sens de Lévy, constituent des auxiliaires mobilisés dans la production de cartes cognitives. Il s'agit, en fait, d'outils technosymboliques, c'est-à-dire d'instruments techniques dont la fonction consiste à réduire la complexité symbolique de l'habitat. Comme tels, ils favorisent la somatisation de milieux complexes, avec tout ce que cela implique en termes de filtres¹¹⁷, bien évidemment, et de perte vis-à-vis de la richesse de la réalité empirique. C'est le cas des techniques de navigation à proprement parler : cartes, systèmes de géolocalisation, services de cartographie en ligne tels que *Google Maps*, etc. C'est également le cas des médias sociaux et d'information, mais aussi des applications et logiciels de recherche, d'analyse de données et de recommandation (lesquels donnent lieu à une réduction algorithmique de la complexité des milieux), tous mobilisés dans la cartographie des espaces sociaux, économiques, culturels, politiques, etc. C'est enfin le cas des médias mobilisés dans la production de mondes diégétiques (médias bédéique, cinématographique, télévisuel, vidéoludique, et autres), en ce qu'ils concourent à leur façon à ce que Jameson (2005) qualifie de

¹¹⁷ À commencer par la typification, l'intervention d'heuristiques de jugement, l'interposition de valeurs, de biais idéologiques, culturels, etc.

« réduction du monde » (« *world reduction* ») (p. 267), c'est-à-dire un processus cognitif de simplification de notre être-au-monde

axé sur un principe d'exclusion systématique, une sorte d'excision chirurgicale de la réalité empirique, quelque chose comme un processus d'atténuation ontologique dans lequel la multitude grouillante de ce qui existe, de ce que nous appelons la réalité, est délibérément débroussaillé à l'aide d'une opération d'abstraction radicale et de simplification¹¹⁸ (p. 271, notre traduction).

En vertu de leur caractère technosymbolique, ces derniers favorisent non seulement la navigabilité de l'habitant en son habitat, mais également une réflexivité, sur le plan ontogéographique, en tant que compréhension de soi en un écoumène complexe et en tant que part de cet écoumène. Habiter, c'est donc également « faire avec » la complexité de l'écoumène et se doter des outils et représentations technosymboliques aptes à y évoluer de manière non problématique.

Cartographier l'écoumène, si on s'appuie sur la triple formulation des savoirs géographiques de Lazzarotti (2006a), revient à acquérir des savoir-être dans l'espace/sur Terre, au sens où l'on ne peut se connaître soi-même sans connaître le milieu qui en est pour partie constitutif et dans lequel on évolue. Cela implique la capacité de se positionner dans et en tant que mondes chimico-physique, organique, symbolique et technique. Cartographier l'écoumène revient également à accumuler des savoir-faire dans et avec l'espace, c'est-à-dire obtenir les connaissances essentielles pour mettre les milieux à l'échelle, y circuler et s'arranger de leurs contraintes. Cela revient enfin à acquérir des savoir-vivre-ensemble dans l'espace, comme nous le verrons dans la prochaine section. Nous ajouterons à ces trois savoirs cartographiques le savoir-être entre les espaces, qui concerne la maîtrise des procédures et conventions présidant à la navigation entre les lieux de la réalité souveraine* et les régions finies de sens* (section 4.2.5.).

¹¹⁸ « based on a principle of systematic exclusion, a kind of surgical excision of empirical reality, something like a process of ontological attenuation in which the sheer teeming multiplicity of what exists, of what we call reality, is deliberately thinned and weeded out through an operation of radical abstraction and simplification » (Jameson 2005, p. 271).

4.2.4. L'habiter comme « être ensemble dans l'espace »

L'« être ensemble dans l'espace » rend compte de la dimension spatiale de la socialité, ou encore de la dimension collective de l'habiter. Habiter, c'est non seulement vivre dans un milieu en fonction d'une médiance propre à une société donnée, historiquement et culturellement spécifique, mais c'est également un *co*-habiter. Si « [l']espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy 1993, p. 121, l'auteur souligne), « l'être ensemble dans l'espace » se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être ensemble dans et en fonction d'un milieu. Ce milieu étant pour partie symbolique, une telle dimension de l'habiter implique la représentation que l'on se fait de l'être ensemble : société atomisée, organiciste, collectiviste, nomadique ou cosmopolite, communauté imaginée, village global, noosphère, système, etc. Mais ce même milieu étant également technique, « l'être ensemble dans l'espace » mobilise tout autant des techniques présidant à l'organisation spatiale de la coexistence des individus entre coprésence et mobilité. L'un et l'autre constituant, suivant Lussault (2017), des technologies de la distance, « des moyens complémentaires inventés par les humains pour réussir à vivre et à se développer, parvenir malgré tout à se mettre au contact des différentes réalités sociales nécessaires à leurs projets et à leurs activités » (p. 24). Alors que la mobilité instaure une proximité (médiante) reposant sur la médiation des réseaux techniques, nous dit Lussault, la coprésence instaure quant à elle une proximité (immédiate) rendue possible par des organisations et des ingénieries spatiales complexes telles que l'architecture et l'urbanisme, afin de rassembler physiquement des entités (des individus, dans le cas d'un « être ensemble ») et de les mettre en relation.

Chez Berque, « l'être ensemble dans l'espace » se limite essentiellement au partage d'une conception collective de l'habiter, c'est-à-dire de rapports symboliques et techniques communs à l'environnement. Dans son article « Espace virtuel et milieu humain », il écrit : « c'est la trajectivité de l'écoumène qui fait que l'être-humain est aussi, et forcément, un vivre-ensemble. Le paysage, par exemple, est un voir-comme (un voir en tant que paysage) qui suppose l'intersubjectivité d'une certaine communauté » (Berque 1996, p. 73). Pourtant, rappelons-le (section 4.2.1.1.1.), suivant la définition onto-géographique de Watsuji sur laquelle s'appuie Berque, l'être humain est à la fois *hito*, « homme individuel », et *aidagara*, « entrelien humain ».

En vertu de cet entretien, l'être ensemble se compose non seulement des relations que les humains, en tant qu'entité collective, entretiennent avec l'environnement, mais également des relations qu'ils entretiennent entre eux dans l'environnement, c'est-à-dire la part de l'habiter entendue comme un vivre-ensemble dans le milieu.

4.2.5. L'habiter comme « être entre les espaces »

La dernière dimension de l'habiter que nous mentionnerons ici est « l'être entre les espaces », expression signifiant que la circulation ne relève pas exclusivement de déplacements physiques – du foyer au lieu de travail, d'un quartier à un autre, de la ville à la campagne, etc. –, mais également d'une oscillation entre des régions finies de sens et les lieux de la réalité souveraine, suivant la distinction opérée par Berger et Luckmann (1996 [1966]) à la suite d'Alfred Schütz.

La réalité souveraine désigne « la vie quotidienne [qui] se présente elle-même comme une réalité interprétée par les hommes [...] [et] considérée comme donnée en tant que réalité » (p. 32). Cette réalité de la vie quotidienne

n'exige pas de vérification supplémentaire au-dessus et au-delà de sa simple présence. Elle est simplement là, en tant qu'artifice allant de soi et obligé. Je sais qu'elle est réelle. Même si je suis capable de douter de sa réalité, je suis contraint à me détacher de tels doutes dans la mesure où j'existe dans la routine de la vie quotidienne (p. 37).

Mais il existe d'autres réalités, nous disent Berger et Luckmann, telles que les rêves, la pensée théorique et le monde du jeu, par exemple – auxquelles nous ajouterons également les mondes diégétiques, qu'ils soient fictionnels ou non. Ces réalités « apparaissent comme des régions finies de sens, inscrites à l'intérieur d'une réalité souveraine marquée par des significations restreintes et par des modalités spécifiques d'expérience » (p. 39). Selon les deux sociologues, « [l]a réalité souveraine les enveloppe de tous côtés, et la conscience revient toujours à la réalité souveraine, comme si celle-ci était le point de départ d'une excursion » (p. 39). Comme l'écrivait déjà William James dans ses *Principles of Psychology*, chacune de ces régions (de ces « sous-univers », dans sa propre terminologie) « est, *le temps que dure notre attention*, réel à sa manière;

simplement, la réalité se dissipe avec l'attention » (cité dans Goffman 1991, p. 11). Cela implique que la conscience se déplace d'une sphère de réalité à l'autre (Berger et Luckmann 1996 [1966]).

« Être entre les espaces » signifie donc que l'habiter, en tant qu'acte cognitif, se partage entre les lieux de la réalité souveraine et des mondes labiles (des régions fines de sens), réels le temps que dure l'attention qu'on leur consacre : ce sont des mondes diégétiques, oniriques, ludiques, théoriques, etc.; ils sont à la fois extériorisés en raison de la matérialité des médias et intériorisés, parce qu'on les ramène à soi par le biais du symbolique. Certains, à l'instar des mondes diégétiques, nécessitent un dispositif médiatique pour apparaître dans tout leur effet de présence (section 6.6.3. et Gervais 2007), alors que d'autres ne mobilisent que les souvenirs figurant dans un atlas personnel* (section 6.6.3.) : ainsi des rêveries éveillées qui convoquent des souvenirs du Marrakech visité lors d'un voyage passé. Dans le cas des mondes tributaires de dispositifs médiatiques, il faut distinguer ce qui relève de l'expérience immédiate (la rencontre de la matérialité des dispositifs) et de ce que les signes véhiculés par les dispositifs représentent, soit le monde en question, qui fait l'objet d'une rencontre médiate et d'une reconstruction mentale (symbolique) de la part de celui qui en fait l'expérience. Ainsi du ballet de pixels sur l'écran d'ordinateur qui ne devient un monde habité qu'une fois intériorisé (somatisé) par l'utilisateur.

4.3. LES MILIEUX ET L'HABITER CONTEMPORAINS

Afin d'expliquer le goût du Moyen Âge au sein de la culture de genres contemporaine et, plus précisément, dans la fiction post-catastrophique, nous poserons maintenant une hypothèse sur laquelle nous reviendrons plus en détails dans la section 6.4., où nous aborderons la question du fantasme de recosmisation.

Les fictions post-catastrophiques mobilisent une rhétorique spatiale d'ordre utopique en tant qu'elles matérialisent sous la forme d'un monde diégétique les principes appréciatif et amélioratif. Ces principes se voient mis en tension entre eutopie et dystopie par le biais de milieux et d'habiter antithétiques. Dans le cas des fictions post-catastrophiques médiévalistes qui nous intéressent, l'un est d'inspiration médiévale et occupe le plus souvent le pôle de l'eutopie, réalisant le principe amélioratif, alors que l'autre relève de la conjoncture contemporaine des

fictions en question et occupe généralement le pôle de la dystopie dans sa réalisation du principe appréciatif, qu'elle soit mise en scène ou figure en creux. Notre hypothèse est que le goût contemporain pour le Moyen Âge dans la fiction post-catastrophique se traduit plus spécifiquement par un goût pour l'habiter et des milieux médiévalistes, privilégiés à un habiter et des milieux contemporains appréciés négativement.

Avant de comprendre pourquoi les milieux et l'habiter médiévalistes relèvent d'une alternative souhaitable à la conjoncture présente appréciée négativement, ce que nous verrons à la section 6.4., consacrée au mésogramme* de la recosmisation, il convient au préalable de décrire cette conjoncture en termes de milieu et d'habiter.

4.3.1. L'acosmie moderne et le besoin de nature

Selon Berque (1990, 2000b), la médiance moderne, toujours effective aujourd'hui, opère une dichotomie entre la nature, l'objet et l'objectif, d'une part, et la culture, le sujet et le subjectif, d'autre part. La modernité a contribué à la « décosmisation » des milieux humains. En dehors de la modernité, qui désigne le cosmos comme l'espace intersidéral des astrophysiciens, objectif et calculable mathématiquement,

toutes les sociétés humaines, chacune dans ses termes propres, ont exprimé le postulat onto-cosmologique d'une essentielle *cosmicité*, c'est-à-dire d'un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en correspondance, et où de ce fait chaque personne trouve sa place [...] [un ordre] où l'être humain occupait une place essentielle [...]. À l'inverse, la modernité tend à engendrer une *acosmie* générale : un manque radical de cosmicité qui, nous aliénant des choses, fait de celles-ci des systèmes d'objets indépendants de notre existence. Privé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables (Berque 2008b, p. 1).

Coupant artificiellement l'individu de son environnement, conformément au « topos ontologique moderne » (Berque 2012, p. 3), l'individualisme contemporain exacerbe un « besoin structurel de nature vierge » (Berque 2000b, p. 155), car il y a en jeu une « altération » de la nature, terme entendu, nous dit Berque, « au sens premier *d'alterare* : rendre autre (*alter*) ce qui faisait partie de l'être » (p. 185), terme auquel nous préférons, pour éviter toute confusion avec sa signification courante, celui « d'altérisation ». Ce besoin de nature vierge constitue un symptôme de l'acosmie

et une conséquence du manque-à-être propre à la structure onto-géographique de l'être humain, c'est-à-dire d'un déséquilibre en vertu duquel le développement du corps médial s'accélère et où celui du corps animal ne suit plus. En effet, l'existence humaine, écrit Berque, « atteint sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (p. 157) et l'atteinte d'un tel équilibre constitue « sans doute l'inconsciente motivation qui fait migrer les foules modernes vers la nature » (p. 158).

Cette migration, on la retrouve notamment, nous dit Berque (2002, 2012), dans le phénomène de l'étalement urbain, qui fonctionne sur la base du couple maison individuelle-automobile et répond au besoin éprouvé par ses habitants d'être au plus près de la nature, une nature qui relève « avant tout du paysage : *l'air pittoresque de la nature* » (2002, p. 243, l'auteur souligne). Sous-tendant cette citation se trouve l'idée selon laquelle la nature, selon Berque (2002, 2012), en particulier la nature sauvage, constitue une représentation de l'être humain moderne, fruit d'une certaine médiance. Participant de l'individualisme contemporain, cet habitat urbain diffus forclôt la médiance, dans la mesure où, d'une part, il s'appuie sur une représentation idéalisée de la nature, élaborée par une classe des loisirs qui n'a jamais travaillé la terre et qui ne s'est donc jamais investie techniquement dans la nature. D'autre part, l'urbain diffus forclôt la médiance en raison du fait que, suivant la logique du *topos* ontologique moderne, il reste la conséquence d'une perte d'échelle, d'une fétichisation et d'une mécanisation. Ainsi, l'habitat moderne est affaire de proportion bien plus que d'échelle (Berque 2002). La proportion rapporte entre elles les grandeurs sans se référer à la taille humaine, résidant dans l'abstrait et l'objectif, alors que l'échelle se rapporte à la grandeur du corps humain, elle rapporte l'étendue à ce corps : elle est concrète et trajective. Elle est ce « qui relie la dimension physique de l'univers à la dimension spirituelle de nos visions du monde, en passant par la dimension charnelle de nos sens » (Berque 2002, p. 3). Le « hors-d'échelle » apparaît comme la règle, dans la modernité, en raison de sa nature objective. Par exemple, Berque (2000a) écrit, au sujet des édifices modernes :

dans les échelles de la ville, font sens les lois de la nature et en particulier la pesanteur (l'expression terrestre de la gravité, sans laquelle il n'y aurait ni matière ni univers). Celle-ci, les architectes l'oublient trop, depuis qu'on a inventé l'ascenseur et des appareils de levage qui permettent de construire des parallélépipèdes parfaits de plusieurs centaines de mètres de hauteur. De telles formes, parce qu'elles nient la pesanteur, contribuent à délabrer le sens de la ville. Elles bafouent en effet les sources charnelles du sens : par elles, la ville écrase l'habitant, dont le corps sent bien qu'il ne

pourra plus jamais habiter cela sans l'appoint des machines, alors qu'en même temps ces formes font comme si la pesanteur n'existait pas. Il y a, là, divorce des symboles, des sens et de la technique, autrement dit perte d'échelle. Alors, *la ville n'est plus à l'échelle* [...] C'est ainsi que nous déployons indéfiniment des formes urbaines qui ne sont plus à l'échelle, ni vis-à-vis de la nature ni vis-à-vis de nous-mêmes, et qui de ce fait nous en aliènent (p. 41-42).

L'urbain diffus se veut hors d'échelle lorsqu'il implique une mécanisation à outrance, donnant lieu à une empreinte écologique sans commune mesure avec ce que peut supporter la biosphère.

Comme l'écrivent Berque, Bonnin et Ghorra-Gobin (2006), le phénomène de l'urbain diffus

en particulier par l'usage généralisé de l'automobile qui l'a rendu possible et qu'il entraîne, pose une série de problèmes quant à la viabilité d'un tel habitat. Dans sa forme actuelle, marquée par le gaspillage (d'énergie, d'espace etc.), il repose en effet sur une contradiction fatale à plus ou moins long terme : la quête de nature (sous forme de paysages) y entraîne la destruction de la nature (en termes de biosphère) (p. 10).

L'objectification des choses et leur intégration dans un système d'objets gomme également les rapports sociaux qui leur confèrent leur valeur réelle au profit d'une fausse valeur intrinsèque en vertu du concept de fétichisation emprunté à Marx. Dans la logique médiale de Berque, la chose est ainsi abstraite de son tissu existentiel, de son milieu. Enfin, les systèmes d'objets de la modernité changent le sens de la technique en ne déployant plus les fonctions du corps humain, mais en imposant à l'existence humaine ses propres fonctionnalités, de sorte qu'« apparaît alors Cyborg, *être* mécanisé par son monde mécanique » (Berque 2002, p. 244). C'est que, selon Berque (2000a,b), rappelons-le, la médiance fonctionne par projection du corps animal sur son monde à l'aide de la technique et par introjection de ce monde dans les limites de son corps animal par le symbole. Cela donne lieu au double processus de la cosmicité et de la corporéité. En vertu de la cosmicité, le corps animal se projette sur le monde, et en vertu de la corporéité, ou somatisation, le monde se voit ramené dans les limites du corps animal.

En résumé, Berque critique le hors-d'échelle de la modernité dans la mesure où celle-ci désarticule l'univers physique (mis à distance en tant qu'objet) des représentations symboliques du monde (produits d'un sujet séparé du monde des objets) et de la dimension charnelle des sens (laquelle ne peut être pensée dans le cadre de la dichotomie moderne sujet/objet, puisqu'elle se construit trajectivement). L'échelle, quant à elle, articule ensemble tout cela. Il y a lieu de parler

de cosmicité, soit de correspondance entre corps et monde et de création d'un ordre cosmique au sein duquel situer l'être humain. Berque montre également que l'acosmie moderne génère le besoin d'une nature vierge, sauvage, impulsion ontologique par laquelle l'individu moderne tente de réarticuler corps et monde, et de vivre dans un milieu à échelle humaine. Le couple moderne automobile-pavillon qui sous-tend l'urbain diffus traduit bien ce besoin, qui est de se soustraire à la ville. Or, selon Berque, l'idée de nature vierge demeure un construit moderne. Cette idée exige une mise à distance de l'individu comme sujet par rapport à la nature comme objet. En effet, tout peuple vivant au cœur de la « nature » en fait son milieu et la civilise, c'est-à-dire la travaille et se la représente en l'organisant symboliquement. Ce faisant, il somatise son monde (le ramène à lui sous forme symbolique) et s'y investit lorsqu'il s'y projette à l'aide de ses outils techniques. La « nature » et lui appartiennent à la même structure ontologique. En revanche, l'individu moderne tient la nature hors de lui lorsqu'il en fait un objet et que, mu par la recherche d'un simple plaisir esthétique, la consomme en tant que paysage plus qu'il ne s'y investit réellement.

Nous verrons dans la section qui suit que la distance toujours plus grande qui se creuse entre l'individu et son milieu provient non seulement de la dichotomie moderne sujet/objet, mais également d'un effet de densification et de complexification du corps médial menant à son « altérisation » en vertu duquel la portion médiale de l'être devient étrangère à elle-même.

4.3.2. L'altérisation, la densification et la complexification du corps médial

Dans son article « Cybèle et Cyborg : Les échelles de l'écoumène », Berque (2000a) s'intéresse, comme nous l'avons vu, à l'insoutenabilité écologique de l'urbain diffus. Le terme « Cyborg » est emprunté à Picon (1998), qui l'emploie métaphoriquement dans son ouvrage *La ville territoire des Cyborgs* afin de désigner le rapport des habitants à la ville contemporaine et leur « devenir machine » (p. 33) par le biais de la technique. À ce sujet, Picon écrit :

toute extériorisation au moyen d'un dispositif technique s'accompagne d'une intériorisation simultanée de ses modalités de fonctionnement. L'ordinateur soulage par exemple la mémoire d'une masse d'informations qu'elle n'a plus besoin de stocker, mais c'est pour substituer à ces informations un certain nombre de procédures machiniques permettant d'y accéder, procédures qui doivent être mémorisées et qui finissent par modeler le fonctionnement de l'esprit. Le cyborg n'est jamais que la forme paroxystique prise par le devenir machine de l'homme lorsque son environnement tend à se faire de plus en plus technologique (p. 33).

Comme Picon, Berque (2000a) ne se montre pas satisfait par la thèse de l'extériorisation des fonctions chez Leroi-Gourhan, dans la mesure où, comme nous l'avons déjà rapporté plus haut, pour l'anthropologue, l'être humain extériorise en son corps social ses appareils techniques et symboliques, alors que chez Berque, s'il s'extériorise par le biais de la technique, il introjecte le monde dans son corps animal grâce au symbolique. En effet, nous dit-il, bien que la symbolique soit extériorisée, en ce sens qu'elle repose sur une matérialité technique (celle des médias) et s'exprime hors du corps animal, elle se distingue néanmoins de la technicité en raison du fait que le sens véhiculé est ressenti dans les limites de ce corps. Selon Berque, toutefois, Picon néglige de prendre en considération la relation de réciprocité qui unit le physiologique, la technique et le symbolique dans l'émergence de l'être humain, relation qu'il retrouve chez Leroi-Gourhan. C'est par le symbole que l'être humain intériorise son monde et, notamment, la technique qui en est constitutive. Pour illustrer ce point, Berque donne l'exemple du robot *Sojourner*, envoyé sur Mars en 1997 :

Les robots que nous envoyons sur Mars, hormis les quelques techniciens qui en exercent la télécommande, ne concernent notre corps que dans la mesure où chacun de nous, par le truchement de nos appareils symboliques, peut se les représenter dans sa tête et en parler avec sa voix (p. 40).

Berque rejoint cependant Picon au sujet de l'incapacité des contemporains à intérioriser la technique alors que cette dernière se développe à un rythme accéléré. Toutefois, là où Picon entrevoit la possibilité que les nouvelles générations s'adaptent à la complexité nouvelle des milieux contemporains, Berque considère que la technique imposerait désormais sa logique aux individus devenus des êtres mécanisés par leur monde mécanique. En effet, si selon lui il y a réciprocité entre le physiologique, la technique et le symbolique, le physiologique finit par ne plus suivre le développement des systèmes techniques et symboliques en raison de la rapidité de leur développement, de sorte que le corps médial en vient à substituer sa logique à celle du corps animal. En d'autres termes, nous pourrions affirmer, à partir du constat de Berque, que l'habiter contemporain n'engendre pas uniquement une altérisation de la nature (entraînée par la dichotomie moderne sujet/objet), mais également une altérisation du corps médial. Ce dernier se présentant comme hors d'échelle, l'habitant peine à le somatiser autrement que de manière problématique. Il lui paraît donc comme étranger à lui-même en tant qu'il est in-somatisé et in-somatisable.

Qu'en est-il, maintenant, de la densification du corps médial? Celle-ci peut être comprise dans le cadre du déploiement écouménal en vertu duquel, par exemple,

[m]atériellement [...] un hectare de rizière, et *a fortiori* un hectare d'emprise au sol à Manhattan, cela compte plus qu'un hectare de savane pléistocène; et immatériellement, *La Source*, de Renoir, ou le poème *Jingting-shan du zuo*, de Li Bai, excèdent la superficie de toile ou de papier qui les portent (Berque 2000b, p. 99).

Le déploiement écouménal rend compte du débordement d'espace qui excède le *topos*, soit la *chôra*, ouvert par le travail technique du monde et, en retour, sa représentation symbolique. Si un hectare de rizière occupe une superficie (*topos*) supérieure à un hectare de savane pléistocène, c'est que, trajectivement et de manière cumulative, il contient des millénaires de savoir-faire et de labeur, mobilise des communautés nombreuses, s'inscrit dans une économie globale au sein duquel s'établit une longue chaîne d'acteurs (les riziculteurs, mais aussi les distributeurs, les consommateurs, les producteurs de matériel agricole, l'industrie agrochimique, etc.), implique un vaste réseau de distribution et de vente, etc.

Quant à Manhattan, son emprise au sol est sans commune mesure avec l'espace habitable de ses gratte-ciel. À cela, il faut ajouter qu'elle constitue le centre névralgique de la plus importante « ville globale » (« *Global city* ») (Sassen 1991) du monde, selon les classements de *Globalization and World Cities Research Network*, de l'Institut des stratégies urbaines de la *Mori Memorial Foundation* et de la revue *Foreign Policy*/firme *AT Kearney*, ainsi que la seconde place financière derrière Londres. En tant que ville globale, elle se voit stratégiquement positionnée – sur l'échiquier économique mondial – au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances (Ghorra-Gobin 2009). Et en tant que « ville mondiale », cette fois, elle occupe un rôle fondamental dans l'histoire de l'humanité en raison de son patrimoine historique, de son influence culturelle, de sa mémoire sociale et de son attractivité pour les visiteurs étrangers (Ghorra-Gobin 2009). Un hectare de terrain à Manhattan s'étend donc trajectivement, à l'échelle planétaire, par sa double influence économique et culturelle. Qui plus est, ce même hectare abrite autour de 350 habitants en moyenne en 2010, de sorte que chacun dispose d'une superficie au sol (ce qui ne correspond pas à la surface habitable, évidemment) inférieure à 29 mètres carrés, ce qui s'avère nettement insuffisant pour y produire les biens manufacturés et les aliments dont il a besoin pour vivre. Manhattan se trajecte donc à travers un vaste réseau de production, de

distribution et de vente de produits agricoles et manufacturiers. À titre illustratif, au regard de la diète type d'un Américain, il faut en moyenne $\frac{1}{2}$ hectare de terre agricole pour nourrir une personne annuellement¹¹⁹ (Pimentel et Giampietro 1994). Chaque hectare de sol à Manhattan nécessite donc un peu plus de 175 hectares de terres agricoles pour la seule alimentation de ses habitants (soit plus de 8 000 km² carrés pour nourrir l'ensemble des habitants d'une île dont la superficie représente 59,13 km²). Enfin, immatériellement parlant, Manhattan cumule 335 années de représentations symboliques qui ont essaimé dans les différents médias, évolué à travers les époques et marqué l'imaginaire social de ses habitants ou de ceux qui évoluent hors de son territoire.

Les milieux se densifient donc sous le double effet de la technique et du symbolique, à quoi il faut bien ajouter – puisque le corps médial forme une entité plurielle et non individuelle – la hausse et la densification de la population, lesquelles s'accompagnent, entre autres, d'un accroissement du nombre potentiel et effectif d'interactions sociales, de même qu'une multiplication des outils techniques visant à organiser ces interactions et la mobilité des personnes. Pensons à la multiplication des non-lieux (Augé 1992) tels que les infrastructures routières et les transports en commun visant à fluidifier la circulation des individus ou aux médias sociaux, outils de gestion par excellence des relations sociales aujourd'hui.

La densification des milieux entraîne un accroissement des interactions possibles et effectives entre ses composantes écologiques, techniques et symboliques, unies trajectivement les unes aux autres. Il ressort des milieux non seulement denses, mais également complexes, c'est-à-dire, pour reprendre la définition géographique de Fort-Jacques (2007), « marqués par un haut degré de connexité¹²⁰ et l'interpénétration d'espaces aux divers statuts » (p. 254).

¹¹⁹ Selon une recherche menée en 1994, faute de données plus récentes à ce sujet.

¹²⁰ La connexité rend compte du « [l]ien entre les composantes d'un réseau » (Offner 2003, p. 198), d'une propriété des réseaux. Elle s'inscrit donc dans une métrique topologique et rend compte des relations, c'est-à-dire des lignes entre des points (les nœuds d'un graphe). En géographie, nous dit Offner (2003), la connexité désigne ce qui établit des liaisons entre objets territoriaux, entre lieux, dont les caractéristiques peuvent être hétérogènes (par exemple : les infrastructures de transport associent des infrastructures routières, ferroviaires, fluviales, etc.). Tout graphe est alors dit connexe s'il existe une voie menant de tout point à tout autre point, de sorte que chacun se trouve en situation d'interrelation.

L'appréhension des milieux complexes par leurs habitants devient problématique dans la mesure où elle mobilise davantage de ressources cognitives pour les somatiser de manière à ce qu'elles représentent, au plan symbolique, une totalité, c'est-à-dire pour les cartographier cognitivement de manière suffisamment complète et opératoire pour se prémunir face au phénomène d'altérisation du corps médial.

C'est en raison de la complexification du milieu et de la difficulté pour celui qui l'habite de le somatiser dans sa globalité que survient selon nous l'illusion voulant que le corps médial soit autonome et impose sa logique propre. Il résulte de cela non pas un diktat du corps médial imposé au corps animal, mais une *altérisation* du corps médial en vertu de laquelle ce dernier n'est plus réputé appartenir à la même structure ontologique – c'est-à-dire qu'est rendu autre ce qui faisait partie de l'être (Berque 2000b). N'étant plus pleinement intériorisé, il apparaît comme désolidarisé du corps animal. En d'autres termes, une part importante de l'être devient étrangère à elle-même. Somatisée de manière fragmentaire et incomplète par le corps animal (de sorte qu'il y aurait lieu de parler de « dys-somatisation »), le corps médial se présente comme une entité dotée de sa logique propre.

Picon (1998) rend compte de cette complexité quand il se réfère à la ville territoire, soit la grande ville contemporaine qui apparaît comme chaotique et fragmentée, et qui désoriente celui qui ne possède pas les grilles de lecture idoines pour y circuler. C'est également de cette même complexité dont il est question lorsque Picon décrit les quasi-objets¹²¹ de la technologie actuelle. Ces derniers s'avèrent, telle la ville, d'une lecture difficile : ils échappent à la distinction traditionnelle entre naturel et artificiel (comme c'est le cas dans le génie génétique), procèdent de logiques hétérogènes (à l'instar des hybrides mécanique/électronique, par exemple), se présentent comme des empilements de couches successives nécessitant entre elles des interfaces pour communiquer plutôt que comme des structures unitaires et, enfin, ils prennent place au milieu de réseaux de plus en plus ramifiés (à l'instar des téléphones cellulaires, des serveurs internet et autres connecteurs et terminaux constitutifs des réseaux de télécommunication), innervant de plus en plus finement la société.

¹²¹ Pensons, notamment, aux « artefacts biologiques » (voir Achatz 2016) issus du domaine de la biologie de synthèse.

L'altérisation de la technique apparaît d'autant plus grande aujourd'hui que, comme le souligne Picon, les ingénieurs œuvrant sur les quasi-objets ne se voient désormais offrir qu'une fraction des prérogatives offertes aux inventeurs des premiers temps de l'ère industrielle, de sorte que personne ne maîtrise plus l'ensemble du processus qui mène de l'invention à la diffusion d'un artefact technique. Conséquemment à ce phénomène, il résulte non seulement une plus grande complexité dans l'appréhension de la technique à travers ses objets, mais également, puisqu'un nombre supérieur d'acteurs sociaux se voit impliqué dans leur invention et leur diffusion, dans l'appréhension des processus sociaux sous-tendant leur invention, leur production et leur diffusion.

Ajoutons que dans le contexte de la mondialisation et des firmes globales¹²² (ou firmes-réseaux, par opposition aux firmes intégrées de l'ère fordiste), les objets techniques se trajectent à l'échelle planétaire. De manière emblématique, un objet aussi banal qu'une brosse à dents illustre la complexité mobilière dans le cadre de la mondialisation : assemblée aux États-Unis, sa fabrication nécessite 11 sites industriels répartis dans huit pays et trois continents, ainsi qu'un trajet de 30 000 km par air, mer et route (Lussault 2013, résumant une étude de cas proposée dans Veltz 2008). La cartographie des objets du quotidien s'avère difficilement envisageable, dans un tel contexte et, comme le souligne Lussault (2013), elle suppose des compétences que l'utilisateur ordinaire ne possède pas. Certes, il n'est question ici que de complexité mobilière, mais de tels objets impliquent une trajectivité beaucoup plus complexe encore à appréhender, laquelle allie à toutes les échelles du globe du matériel, de l'idéal et des acteurs sociaux de tous horizons.

4.3.2.1. La densification et la complexification de la part symbolique des milieux

La densification de la part technique du corps médial s'accompagne solidement d'une densification du symbolique : c'est par son entremise que l'on intériorise la technique et un nombre important de ces techniques (les médias) a pour principale fonction de produire du symbolique. La hausse du volume de données produites mondialement est, à ce titre,

¹²² C'est-à-dire « une entreprise dotée de capacités d'assemblage d'éléments produits dans différentes parties du monde pour répondre aux attentes d'une société de consommation désormais qualifiée de globale. Le fonctionnement de la firme globale [...] repose désormais sur un sérieux travail d'échanges, de communication et de coopération entre équipes dites "virtuelles" parce que vivant dans des continents et pays différents » (Ghorra-Gobin 2009).

significative. Selon Lyman et Varian (2003), le volume de données¹²³ produites annuellement à l'échelle mondiale aurait doublé de 1999 à 2002, pour se chiffrer à 1.5 exaoctet. Hilbert et López (2011) estiment que l'humanité aurait communiqué, par voie technologique¹²⁴, l'équivalent de 2 zettaoctets de données en 2007 (soit 2 milliards d'exaoctets). Enfin, le trafic internet mondial mensuel serait passé d'environ 15 gigaoctets en 1984 à 96 milliards de gigaoctets en 2016 (soit de 0.000000015 à 96 exaoctets, ou de 0.00000018 à 1152 exaoctets annuellement) (Cisco 2015; Sumits 2015). Le rapport « Data, data, everywhere » (The Economist 2010) rend bien compte de la prolifération des données disponibles pour la somatisation du monde. Par exemple, l'International Data Corp (IDC) estimait à 1 200 exaoctets les données numériques produites en 2008 et des chercheurs de l'Université de Californie à San Diego estimaient pour leur part qu'en moyenne un foyer américain serait bombardé par 3.6 milliards d'exaoctets d'informations au cours de cette même année¹²⁵. Enfin, on estime à 5 milliards de gigaoctets l'équivalent numérique de l'ensemble des communications émises par l'humanité de ses débuts jusqu'en 2003, alors qu'en 2015, on produit l'équivalent en deux jours (Cardon 2015).

Tableau 3 – Mesures de l'information

Nom	Symbole	Valeur
kiloctet	ko	10 ³
mégaoctet	Mo	10 ⁶
gigaoctet	Go	10 ⁹
téraoctet	To	10 ¹²
pétaoctet	Po	10 ¹⁵
exaoctet	Eo	10 ¹⁸
zettaoctet	Zo	10 ²¹
yottaoctet	Yo	10 ²⁴

Source : Bureau International des Poids et Mesures (2018)

¹²³ Données enregistrées sur pellicule et sur supports imprimés, magnétiques et optiques, à quoi s'ajoutent celles générées par le téléphone, la radio, la télévision et l'internet.

¹²⁴ Ces technologies (analogiques et numériques) incluent les médias et supports suivants : la télévision, la radio, la téléphonie (ligne fixe ou mobile), l'internet, l'imprimé (publicités papier, journaux, lettres postales) et les systèmes de géolocalisation par satellite (GPS).

¹²⁵ Les jeux vidéo et la télévision représentent la majorité de ce flux informationnel, pour seulement 0,1% du total pour l'écrit.

Une conséquence de cette explosion des données est la surcharge informationnelle¹²⁶ (aussi qualifié de surinformation ou d'infobésité). Bien qu'elle soit essentiellement étudiée en milieu de travail et non dans l'ensemble des milieux, la surcharge informationnelle résulte elle aussi de l'accroissement de la complexité et de la densification du corps médial. Elle rend compte, en quelque sorte, d'une dys-somatisation du monde, laquelle donne lieu à une intériorisation fragmentaire et incomplète des informations aptes à nourrir les représentations du monde et à guider l'action de chacun dans son milieu.

À la question de la densification des données disponibles pour somatiser le monde s'ajoute une forme de densification et de complexité symboliques occasionnées par la multiplication, la disponibilité croissante et l'expansion des mondes médiats relevant des régions finies de sens, c'est-à-dire des projections d'espace générées à l'aide de dispositifs médiatiques (mondes virtuels, mondes référentiels des médias d'information, mondes fictionnels, mondes numériques des médias sociaux, etc.) Ces mondes, au même titre que le monde immédiat de la réalité souveraine, font eux aussi l'objet d'une somatisation, qu'elle soit ou non problématique : les cartographier cognitivement revient également à intérioriser et à maîtriser les conventions et procédures nécessaires à leur apparaître (Gervais 2007), c'est-à-dire à leur choropanie* (section 6.6.3.). Qui plus est, les frontières entre ces espaces au statut ontologique distinct (fictionnel/non fictionnel, numérique/analogique, etc.) deviennent également de plus en plus poreuses, ce qui engendre une forme d'intercommunication entre les différents mondes et des va-et-vient de la part de l'habitant qui y navigue. C'est le cas de la réalité virtuelle, qui simule des rapports immédiats avec des lieux de nature purement informationnelle, ajoutant une dimension haptique à l'exploration de mondes audiovisuels, mais aussi des jeux à réalité alternée¹²⁷ ou pervasifs¹²⁸

¹²⁶ On doit l'identification du phénomène de surcharge informationnelle à Gross (1962). Il rend compte de la réception par un individu d'une charge d'information qui dépasse sa capacité à la traiter, nuit à la qualité de ses décisions et de son raisonnement et peut s'accompagner de stress et d'anxiété (Eppler et Mengis 2004).

La surcharge informationnelle prend parfois des dimensions pathologiques, avec des affections telles que le syndrome de débordement (ou de saturation) cognitif (*Cognitive Overflow Syndrome*, ou *COS*) (voir, par exemple, Lahlou, Lenay, Gueniffey et Zacklad 1997).

¹²⁷ Voir, à ce sujet, McGonigal (2011), selon qui les jeux en réalité alternée seraient susceptibles de transformer et d'améliorer les activités de la « vie réelle ».

¹²⁸ Schneider et Kortuem (2001) définissent le jeu pervasif « comme un GN [jeu de rôle grandeur nature] augmenté à l'aide de l'informatique et des technologies de communication d'une manière qui combine ensemble les espaces physique et numérique » (p. 2, notre traduction) (« We define a Pervasive Game as a LARP game that is augmented with computing and communication technology in a way that combines the physical and digital space together »).

(Montola 2009), du *gold farming*¹²⁹ (voir Castronova 2005; Dibell 2006) et de la ludification¹³⁰ des médias, de la publicité, de la commercialisation et de l'enseignement (les *serious games* et la ludopédagogie), qui brouillent les distinctions entre la réalité souveraine et les mondes du jeu, de la réalité augmentée, en vertu de laquelle des composantes virtuelles s'inscrivent dans l'environnement immédiat de l'utilisateur, par écran interposé. C'est enfin le cas du nouveau « régime fiduciaire » (Weissberg 2006) axé sur l'expérimentation et la simulation dans les médias d'information¹³¹. La complexité est principalement entendue ici comme interpénétration d'espaces issus de la réalité souveraine et de régions finies de sens. Elle rend compte, également, du haut degré de connexité entre les composantes appartenant à ces différents espaces.

4.3.2.2. *L'hyper-lieu, emblématique de la complexité et de la densité des milieux contemporains*

L'hyper-lieu constitue une manifestation emblématique de la complexité et de la densité des milieux contemporains. Lussault (2017) propose ce concept afin de rendre compte de lieux – à l'instar de Times Square, du Mall of America ou de la gare centrale de Tokyo – dont la spécificité repose sur quatre caractéristiques essentielles : un surcumul de réalités, une hyperspatialité, une hyperscalarité et une participation active à la dimension expérientielle de la pratique spatiale et sociale.

L'hyper-lieu renvoie d'abord à un surcumul de réalités spatiales, matérielles ou immatérielles, incluant des éléments tels que des personnes, des objets, des flux et des données numériques, par exemple. Il est à la fois dense, divers et intense. L'intensité renvoie ici à la quantité, à la vigueur et à la maximisation des interactions entre les réalités assemblées par l'hyper-lieu, lesquelles constituent des « points de concentration maximale » (p. 56), de centralité, de convergence.

¹²⁹ Le *gold farming* est le fait de jouer à des jeux en ligne multijoueurs en vue de créer des avatars ou de l'équipement puissants qui sont revendus ensuite à d'autres joueurs (Dibell 2006).

¹³⁰ Entendue comme « processus qui consiste à user de l'état d'esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes » (Zichermann et Cunningham, cités et traduits dans Bonenfant et Genvo 2014, p. 1).

¹³¹ Avec l'avènement du web social est née, selon Weissberg (2006), une nouvelle manière d'appréhender l'information. Les médias de masse ont été secoués par une crise lors de laquelle les récepteurs ont cessé de croire d'emblée en la perspective qu'elle leur présente sur les événements qu'ils publicisent. Le « croire parce que vu » a été remplacé par le « croire parce qu'expérimenté » qui émane d'une manière directe de représenter les événements (par les blogs, les micro-blogs, les jeux de guerre constituant des simulations des guerres réelles qui occupent l'actualité, etc.). Par ce phénomène, les perspectives sur la réalité sont multipliées, multi-focalisées.

Ensuite, l'hyper-lieu procède de l'hyperspatialité, en ce sens qu'il tisse des liens systématiques entre une accessibilité mobilière permettant à des individus de le rejoindre aisément (en situation de coprésence) – ces derniers sont présents « ici-là » (p. 56) –, mais aussi la connexion, en vertu de laquelle il ne suffit plus d'être présent dans l'hyper-lieu, mais d'« être au contact topologique » (p. 56), c'est-à-dire d'être en même temps ailleurs, au sein des réseaux numériques : « L'ubiquité médiatique, écrit Lussault, ne consiste pas à m'absenter de l'endroit où je me tiens, mais à être parfaitement et intégralement présent, ici et maintenant, et à opérer à partir de là mon décentrement par la connexion simultanée avec d'autres espaces » (p. 56).

Qui plus est, conséquence de son hyperspatialité, l'hyper-lieu témoigne d'une hyperscalarité, dans la mesure où il fonctionne à toutes les échelles simultanément. En d'autres termes, l'hyper-lieu forme un « objet local consistant, doté d'une intégrité objectivable » (p. 56), mais il constitue en même temps un « point d'accroche de rhizomes mobiliers et communicationnels, où les humains viennent ancrer leur existence » (p. 57). En d'autres termes, il reste connecté à des espaces appartenant à d'autres dimensions et cette connexion contribue à le définir. Il intègre donc tout à la fois les échelles locale, régionale, nationale, mondiale, en même temps qu'il s'inscrit comme un pôle au sein des réseaux de communication (de l'« outre-espace communicationnel indéfini », p. 57).

Enfin, les hyper-lieux participent de manière active à la dimension expérientielle – personnelle et collective – des pratiques spatiales et sociales, dans le cadre d'une société contemporaine qui lui accorde une importance croissante.

Phénomènes liés à la mondialisation, les hyper-lieux, puisqu'ils articulent toutes les échelles simultanément et produisent un surcumul de réalités spatiales, matérielles et immatérielles, constituent les phénomènes les plus visibles de la complexité et de la densité des milieux et de l'habiter contemporains, où s'articulent coprésence et mobilité. Toutefois, si les hyper-lieux en représentent la quintessence et se trouvent généralement en milieu « urbain concentré » (Times Square, la gare centrale de Tokyo) ou périurbain (Mall of America), l'articulation des échelles et le surcumul des réalités spatiales constituent également des qualités répandues dans les lieux ruraux. C'est que, comme l'affirme Lussault (2017), « les lieux d'aujourd'hui s'avèrent, d'une manière ou d'une autre, peu ou prou, des hyper-lieux » (p. 283), en ce sens que les principes qui

les caractérisent y sont présents, même dans ce qu'il appelle les « contre-lieux » qui, à l'instar des ZAD¹³², s'instaurent dans les milieux agricoles et promeuvent « une vision divergente, anti-urbaine, de l'écoumène et de la co-habitation » (p. 231).

¹³² Une ZAD, ou « zone à défendre », est un lieu occupé par des activistes de manière généralement illégale afin d'empêcher un grand projet d'aménagement, à l'instar de l'aéroport de Notre-Dame-des-Landes, en France (Fougier 2016).

CHAPITRE 5

DE LA MÉSOLOGIE À LA MÉSOCRITIQUE

Rappelons-le, notre thèse a pour objectif général de comprendre et d'expliquer le goût et le recours au Moyen-Âge dans les œuvres de fiction contemporaines issues de la culture de genres et, en particulier, les œuvres de fiction post-catastrophique. Pourquoi tant d'œuvres médiévalistes émergent-elles dans la société contemporaine? Notre hypothèse est qu'elles répondent à un fantasme de recosmisation, soit à un goût pour un habiter dans un milieu techniquement et symboliquement démedié, désaltérisé et aisément somatisable, par opposition aux milieux denses, complexes et dont la somatisation s'avère problématique. En d'autres termes, il est question d'un goût pour un habiter cosmique préféré à un autre, acosmique.

Pour saisir cette question dans sa globalité, une perspective d'analyse critique doit être mise en place qui soit apte à mettre au jour l'habiter tel qu'il figure au cœur des fictions médiévalistes, d'une part, et l'habiter référentiel qui motive la proposition d'une telle alternative, d'autre part cette perspective – cette herméneutique des milieux et de leur habiter –, nous la nommerons « mésocritique » (du préfixe « méso », qui provient du grec ancien μέσος, soit « milieu ») et nous en proposerons les grandes lignes ici.

5.1. L'HABITER DANS LES TEXTES

L'habiter, d'abord pensé par les philosophes au cours du XX^e s., a essaimé depuis dans les sciences humaines et sociales, en particulier en anthropologie, en géographie, en sociologie et en urbanisme, au point de devenir en moins de deux décennies un concept essentiel au sein des disciplines concernées par la question de la spatialité. En témoignent, notamment, pour demeurer dans la seule aire francophone, les travaux de Berque (1990, 1999, 2000a, 2000b, 2002, 2004, 2006, 2007, 2008a, 2008b, 2011a, 2011b), Besse (2013), Bonetti (1994), Cazal (2014), Descola (2005, 2015), Haridi (2012), Hirschhorn et Berthelot (1996), Hoyaux (2000, 2002, 2003), Kim (2011), Larrère et Larrère (2009), Lazzarotti (2006a, 2006b), Lévy (2002), Lussault (2007, 2013), Mathieu *et al.* (2005), Martouzet *et al.* (2009), Mayol (1990), Morel-Brochet (2006), Paquot (2005), Pezeu-Massabuau (2003), Radkowski (2002), Serres (2011), Stock (2001, 2004, 2006, 2007) et Vassart (2006). En fait foi également la présence d'ouvrages collectifs, de rapports de

recherche et de numéros thématiques qui lui sont consacrés, à l'instar de *La planète « nomade »*, *les mobilités géographiques d'aujourd'hui* (Knafou 1998), *Habiter* (Stock 2003), *Habiter sans logis* (Blanc et Clément 2004), *Habiter, le propre de l'humain* (Paquot, Lussault et Younès 2007), *Habiter* (Vallon 2008), *L'Habiter dans sa poétique première* et *La Poétique de l'habiter* (Berque, De Biase et Bonnin 2008, 2011), *Habiter le temporaire* (Jeanjean et Senepart 2011), *Habiter en étranger* (Delory-Momberger 2011), *Habiter les espaces périurbains* (Dodier et al. 2012), *Habiter : Vers un nouveau concept* (Frelat-Kahn et Lazzarotti 2012), *La décision d'habiter ici ou ailleurs* (Franckauer et Ansel 2012), *La fabrique des modes d'habiter* et *Les modes d'habiter à l'épreuve de la durabilité* (Morel-Brochet et Ortar 2012, 2014), *Façons d'habiter les territoires de la ville aujourd'hui* (Lemarchand, Lesourd et Vallat 2012), *Habiter et vieillir* (Membrado et Rouyer 2013), *Les interactions hommes-milieus* (Chenorkian et Robert 2014), *Habiter : Mots et regards croisés* (Lazzarotti 2015), *Habiter, lieux de vie et façons de vivre* (Dubourg, Piétu et Podjorova 2015), *Habiter la Terre autrement* (Chalier et Schmid 2015), *Actualité de l'habitat temporaire* (Cousin et al. 2016) et *Habiter* (Taïbi 2016). Enfin, s'ajoutent des collectifs de chercheurs tels que le groupe Habiter le Monde (2018), de l'Université de Picardie Jules Verne, et Habiter le Nord québécois (2018), de l'Université Laval, ainsi que des chaires de recherche telles que Développement des territoires et innovation, de l'Université de Corse.

Dans les études consacrées à la spatialité des textes, toutefois, la question des milieux et de leur habiter demeure loin d'être aussi fermement établie. Encore marginale, on la retrouve néanmoins dans certaines études menées par des géographes et des sociologues. On peut mentionner ici le géographe Alain Musset (2008), qui s'intéresse à la ville imaginaire de Coruscant et à son habiter dans la franchise transmédiatique *Star Wars*. Pour ce dernier, il s'agit de traiter le milieu urbain représenté dans ces textes « comme un objet réel, dont l'espace est à la fois vécu et perçu par des personnages de fiction » (p. 132). La ville imaginaire constitue alors un « laboratoire pour qui veut comprendre les processus socio-économiques et politiques en cours dans nos cités globales » (p. 132-133). On peut également mentionner la sociologue Constance De Gourcy (2013) lorsqu'elle aborde l'habiter comme « être dans l'espace » dans la littérature exil提高. Toutefois, ni Musset ni De Gourcy n'abordent le travail des textes sur l'habiter en fonction de leurs stratégies narratives, médiatiques et rhétoriques propres, se contentant de considérer leur objet d'étude comme un simple document révélateur de l'habiter vécu hors du texte. Cette critique, on la

retrouve déjà adressée à la sociologie de la littérature par les sociocriticiens et aux tenants de la géographie culturelle par les géocriticiens.

À côté de ces contributions sur l'habiter des textes issues des sciences humaines et sociales en figurent d'autres provenant pour l'essentiel des études littéraires, mues par une poétologie absente des travaux mentionnés précédemment, à l'instar des contributions géopoétiques de Faucher-Lajoie (2012) sur l'imaginaire de l'habiter dans les romans de Le Clézio, conçu en termes d'errance et de parcours au cœur du désert, et de Vaillancourt (2017) sur l'œuvre de Naomi Fontaine. Dans les deux cas, on se réfère à l'être sur Terre dans une optique heideggérienne, mais également à l'habiter mobilitaire tel que proposé par Stock.

À ce jour, c'est la perspective de l'écocritique qui réserve à l'habiter la plus grande place dans ses analyses de la spatialité des textes. L'écocritique s'intéresse, dans les discours et au premier chef les discours littéraires, à la représentation des rapports entre l'humain et la nature. Elle a pour textes fondateurs *The Environmental Imagination* (Buell 1995) et l'ouvrage collectif *The Ecocriticism Reader* (Glotfelty et Fromm 1996), dans lequel Cheryll Glotfelty donne en introduction la définition générale suivante :

Qu'est-ce que l'écocritique ? Dit simplement, l'écocritique est l'étude du rapport entre la littérature et l'environnement naturel. Tout comme la critique féministe examine le langage et la littérature d'une perspective consciente du genre, tout comme la critique marxiste apporte une conscience des rapports de classe et des modes de production à sa lecture des textes, l'écocritique amène une approche centrée sur la Terre aux études littéraires (citée et traduite dans Blanc *et al.* 2008).

À son origine, l'écocritique propose, à travers la voix de Buell, notamment, « de réduire l'écart entre le texte et le monde en revenant aux écrits de non-fiction¹³³ où il est question de mettre en valeur le monde naturel » (Posthumus 2017, p. 6). Il s'agit alors de promouvoir un nouveau réalisme littéraire par lequel on « tente de décentrer l'humain afin de mieux recentrer la représentation sur le monde non-humain » (p. 6), avec une insistance sur l'environnement chimico-physique et la vie organique.

¹³³ En particulier le *nature writing*, un genre littéraire né aux États-Unis au XIX^e s., dont le *Walden* d'Henry David Thoreau est emblématique. Ce genre « rassemble des ouvrages tournés vers l'observation de la nature, notamment, mais non exclusivement, la nature sauvage (*wilderness*) [...] [où elle] apparaît comme méritant l'attention pour elle-même, car douée d'une valeur "intrinsèque" » (Grandjeat 2018, s.p.).

L'écocritique s'avère fortement militante, engagée en faveur de la cause écologiste. Mais, à côté de cet axe politique, où l'on « fait rentrer la littérature dans l'ère du soupçon écologique » (Blanc *et al.* 2008, p. 19), figure également un autre, poétologique, qui tient compte des qualités formelles des textes étudiés – de leurs qualités proprement esthétiques – de sorte que l'on peut parler davantage d'une écopoétique (p. 19).

Certains développements récents de l'écocritique articulent leurs préoccupations écologiques non plus exclusivement autour de la représentation de la nature (ou plus localement de la montagne, de la forêt, de la faune, etc.), qu'il s'agit de déconstruire, mais également autour des milieux humains, comme en témoigne la définition de Posthumus (2005), qui fait de l'écocritique « toute analyse (psychologique, sociologique, littéraire ou autre) d'un discours (politique, philosophique, scientifique ou autre) qui parle du milieu (urbain, naturel, social, institutionnel ou autre) et des rapports entre ce milieu et l'être humain » (p. 3). C'est de cette réarticulation dont témoigne l'ouvrage collectif *The Nature of Cities: Ecocriticism and Urban Environments* (Bennett et Teague 1999), par exemple. Cette préoccupation pour le milieu inscrit l'écocritique dans une conception de l'habiter comme « être sur Terre ». Cependant, comme en témoigne l'article que Posthumus (2015) consacre à l'œuvre de Michel Serres et Marie-Hélène Lafon, une ouverture se crée vers les pratiques de l'habiter (« faire dans l'espace »). S'amorce donc un tournant, à partir de l'écocritique, de la représentation de la nature vers celle des milieux humains et de l'habiter.

5.2. LA MÉSOCRITIQUE

Le décentrement du point de vue de l'humain vers le monde non-humain – chimico-physique et organique – qu'opère l'écocritique dans sa lecture des textes, marqué par une « forte perspective anti-anthropocentrique » (Bouvet et Posthumus 2016, p. 388), se montre incompatible avec la perspective onto-géographique que nous adopterons ici, soucieuse d'aborder l'habiter humain en ses milieux, c'est-à-dire sa médiance, dans la mesure où elle propose, dans un mouvement inverse, de recentrer le non-humain au sein de l'humain. Mais adopter une telle perspective sur les textes ne suffit pas. Il convient également de mettre en place une méthode de lecture appropriée pour rendre compte de l'habitabilité des mondes du texte et des éclairages que ces derniers apportent sur l'habiter vécu dans son en-dehors, tout en prenant en considération les stratégies textuelles mobilisées pour ce faire, dans toute leur richesse et leurs nuances. Il faut,

enfin, se garder de réduire l'habiter des textes à la seule dimension des relations humain/environnement : habiter les milieux, c'est habiter avec autrui, mais également avec les objets techniques dont ces milieux sont pour partie constitués, producteurs de sociabilité et de cartes susceptibles de guider la navigation. C'est dans cette optique que nous proposerons une perspective apte à rendre compte des milieux des textes et de leur habiter, soit la mésocritique.

L'objectif principal de la mésocritique consiste à mettre au jour la configuration des relations onto-géographiques constitutives des milieux humains et de l'habiter telles qu'elles figurent au sein de mondes diégétiques, d'une part. D'autre part, la mésocritique s'intéresse à la manière dont les œuvres et récits à l'origine de tels mondes représentent, problématisent et transforment les milieux et l'habiter référentiels. Elle s'appuie sur la géographie culturelle, en particulier la mésologie qui en est une sous-branche, et propose un dialogue avec les perspectives qui ont toutes, à leur manière, appréhendé la question de la spatialité des textes : la géocritique, la sociocritique et l'écocritique.

Il n'est pas question ici de rendre compte de la représentation des composantes diégétiques d'une œuvre ou d'un récit – les personnages, objets, événements et éléments architecturaux et paysagers, par exemple –, mais de proposer un relevé des relations onto-géographiques qui les unissent en un monde diégétique doté de sa cohérence propre, un monde habité et perçu comme métaphoriquement habitable.

Suivant la mésocritique, la compréhension de l'habiter, soit de la relation de l'être humain à l'espace, constitue une compréhension de soi, ce dernier terme étant pris ici, suivant une perspective onto-géographique, comme une structure duelle composée des corps animal et médial. Les œuvres et récits, en dépeignant des mondes métaphoriquement habitables (ou, dans le cas des dystopies et des cacotopies, des mondes inhabitables), proposent dans le même souffle une carte de soi appréhensible, d'une part, c'est-à-dire une carte cognitivement à l'échelle – et donc une meilleure compréhension de l'être-au-monde de chacun. D'autre part, ces mêmes œuvres et récits permettent un exercice de pensée portant sur des milieux alternatifs et leur habiter empreint d'une appréciation négative des milieux de la conjoncture présente. C'est donc des qualités réflexives et critiques des œuvres qu'il est question.

5.2.1. Réflexivité onto-géographique

La mésocritique constitue une herméneutique des milieux et de l'habiter. Cette herméneutique doit être prise au sens entendu par Ricœur (1986), c'est-à-dire comme une mise en relation dialectique de l'expliquer et du comprendre. La compréhension concerne la réflexion, soit la recherche de la transparence du sujet à lui-même. Dans la tradition de la philosophie réflexive, elle envisage une introspection alors que, pour Ricœur, « il n'est pas de compréhension de soi qui ne soit médiatisée par des signes, des symboles et des textes; la compréhension de soi coïncide à titre ultime avec l'interprétation appliquée à ces termes médiateurs » (p. 33). Ainsi, la tâche de l'herméneute (ici, celle du mésocriticien) consiste à étudier le travail du texte, c'est-à-dire la dynamique interne responsable de la structuration de l'œuvre (expliquer) et la capacité de l'œuvre, conçue comme pouvoir de révélation, à produire au-devant d'elle-même un monde du texte dans lequel le lecteur peut se projeter, qu'il peut habiter et qui ouvre à une compréhension de soi (comprendre).

Toute œuvre demeure référentielle, écrit Ricœur (1986), dans la mesure où elle porte « au langage une expérience, une manière d'habiter et d'être-au-monde qui [la] précède et demande à être dite » (p. 38). Dans la perspective onto-géographique qui sous-tend la mésocritique, la compréhension de soi tient compte de la structure bipartite de l'être, composée de sa part individuée (son corps animal) et des parts sociale, écologique, technique et symbolique (son corps médial). Ainsi, toute entreprise mésocriticienne de cartographie des milieux constitutifs d'un monde diégétique (section 5.3.2.1.) et de leur habiter proposent, dans la mise en relation dialectique de l'expliquer et du comprendre, une compréhension onto-géographique de soi. Celle-ci procède par le biais d'une analyse topologique¹³⁴ des relations socio-éco-techno-symboliques articulées dans une œuvre donnée, dont il ressort ce que nous appellerons un « mésogramme » (section 6.1.). Ce mésogramme renvoie à une expérience référentielle des milieux humains, c'est-à-dire un habiter ou, en termes berquiens, une médiance. La réflexivité est donc comprise « comme essentiellement humaine, et en même temps écouménale » (Berque 2000b, p. 332). Le renvoi du mésogramme à un habiter, cependant, ne se présente pas comme une relation de pure

¹³⁴ Le topologique rendant compte ici, suivant l'idée berquienne de trajection, de configurations unissant des composantes objectives et subjectives, naturelles et culturelles, individuelles et collectives, mais aussi chimico-physiques, organiques et humaines.

homologie car, comme la sociocritique le signale depuis longtemps, il existe une productivité et une inventivité du texte qui préviennent une simple reconduction dans le texte de ce qui provient de l'en-dehors du texte¹³⁵.

5.2.2. Critique : une rhétorique spatiale

La dimension critique, quant à elle, rend compte de la question de la rhétorique spatiale. Celle-ci s'exprime de manière particulièrement visible dans les utopies. Toute œuvre et tout récit mettent en place des stratégies qui teintent axiologiquement la configuration des relations socio-éco-techno-symboliques à l'étude. En d'autres termes, ils mobilisent une rhétorique spatiale et, plus précisément, une rhétorique de l'espace considéré d'un point de vue topologique.

La rhétorique spatiale dote les relations socio-éco-techno-symboliques de valeurs situées entre les pôles de l'eutopie et de la dystopie. Elle permet de rendre compte de la dimension axiologique de l'habiter. En nous intéressant aux fictions post-catastrophiques, nous examinons plus spécifiquement des stratégies de persuasion relevant d'une rhétorique utopique, vue ici comme un sous-ensemble de la rhétorique spatiale axée sur la mise en tension de l'eutopie et de la dystopie, et sur l'articulation des principes appréciatif et amélioratif de la conjoncture présente de l'œuvre. La structure rhétorique de l'utopie met en coprésence deux habiter. Le premier, référentiel, relève de la conjoncture présente (celle qui prévaut lors de la création de l'œuvre), le second, prenant la forme d'une contre-proposition, se présente comme une alternative au premier. C'est de leur rapport dialogique qu'émerge la tension eutopie/dystopie.

Puisque nous analysons des fictions post-catastrophiques médiévalistes, il nous faut rendre compte également des emprunts proprement spatiaux au Moyen Âge et de leur re-travail. Si la configuration topologique de l'œuvre se voit structurée en fonction du double principe appréciatif et amélioratif, qui la dote d'une axiologie, la spatialité médiévaliste, que l'on retrouve dans des emprunts à la culture médiévale tels que le motif de la Terre gaste, la place carnavalesque, le monde renversé, etc., s'inscrit dans cette axiologie et participe à la rhétorique utopique.

¹³⁵ En-dehors du texte que la sociocritique qualifie de « semiosis sociale ».

5.3. ORIGINE ET PERTINENCE DE LA MÉSOCRITIQUE

La mésocritique constitue une réponse à un ensemble d'intérêts convergents : les interactions entre les textes et la société, les mondes diégétiques de la culture de genres contemporaine et la spatialité des textes.

5.3.1. Les interactions entre les textes et la société

Le premier intérêt porte sur les interactions entre les textes au sens large – incluant les œuvres littéraires, bédéiques, cinématographiques et vidéoludiques – et la société au sein de laquelle ils émergent. Parmi les perspectives qui ont examiné ces interactions figure la sociocritique.

La sociocritique – perspective d'analyse des textes plutôt que théorie, école ou méthode – naît au début des années 1970 autour de Claude Duchet et d'Edmond Cros, mais elle est l'héritière, entre autres, de Walter Benjamin (1982, 2006), Georg Lukács (1967, 1989 [1920]), Lucien Goldmann (1986 [1964]) et Mikhaïl Bakhtine (1978, 1987). Si elle apparaît d'abord en France, c'est sans doute au Québec que cette perspective est la plus dynamique aujourd'hui, réunie autour d'une « École de Montréal » (Popovic 2008b) dont Gilles Marcotte, Marc Angenot, Régine Robin et Pierre Popovic constituent les principales figures. Elle s'est principalement développée dans le milieu des études littéraires, bien qu'elle ait été appliquée à des objets très divers, tels que la musique, le cinéma, les articles de presse, les essais philosophiques (voir Hamel 2013, par exemple, et sa lecture des essais de Sartre) et les jeux vidéo (Duret 2014b, 2015c, Mauco 2013). Il s'agit d'une « poétique de la socialité », pour reprendre l'expression de Claude Duchet, en ce qu'elle opère une « lecture interne, immanente, textualiste » (Popovic 2011, p. 14), soucieuse de la spécificité textuelle du social incorporé dans le texte. Comme le souligne le manifeste du Centre de recherche interuniversitaire en sociocritique des textes (CRIST),

[l]a socialité des textes est analysable dans leurs procédures de mise en forme, lesquelles se comprennent rapportées à un ensemble sémiotique plus large de nature langagière ou visuelle. L'étude de ce rapport de commutation sémiotique permet d'expliquer la forme-sens [...] de ces textes, d'évaluer et de mettre en valeur leur historicité, leur portée critique et leur capacité d'invention à l'égard de la vie sociale [...] [ce qui fait de la sociocritique] une herméneutique sociale des textes. (CRIST, s.d., para. 3, les auteurs soulignent)

L'objectif de la sociocritique est de combler plusieurs lacunes qu'elle impute à la critique littéraire de l'époque précédant son émergence, à la fin des années 1960 : « insuffisance des anciens paradigmes globaux [...], insuffisance des analyses sociologiques "externes" qui toujours contournent le texte même, insuffisance des courants formalistes qui ne sortaient du texte que pour trouver d'autres textes ou des formes transhistoriques » (Angenot et Robin 1993, p. 46-47). Une polémique oppose alors le formalisme (structuralisme) et le matérialisme historique (marxisme). Il est reproché au premier d'aborder le texte d'un point de vue immanentiste, sans tenir compte du contexte sociohistorique d'où il émerge, et au second, de l'étudier de manière trop mécaniste pour pouvoir rendre compte de sa complexité, le considérant comme un simple reflet de la société qui l'a vu naître.

Du structuralisme, la perspective naissante retient une approche systémique voulant que la signification s'appréhende dans l'interaction des signes plutôt qu'en eux-mêmes, un point de vue interne et holiste du texte plutôt qu'atomiste et un intérêt pour la forme des œuvres (leur poétique). Il est possible, dès lors, de dépasser la polémique initiale, car il existe une compatibilité entre le structuralisme et le matérialisme historique, ce dernier étant à la recherche de « structures globales significatives ». Mais la sociocritique se démarque du structuralisme en ce qu'elle cherche à « mettre à jour les modalités qui gèrent l'incorporation de l'histoire dans les structures textuelles » (Cros 2003, p. 13), dans sa « forme-sens » - expression qu'elle emprunte à Henri Meschonnic – plutôt que dans son contenu, par opposition aux théories du reflet (les théories marxistes de l'écriture). Contrairement au structuralisme, elle considère en effet que l'histoire est à la base de toute structure. Aussi, l'analyse structurale lui apparaît comme un moyen d'accéder à l'analyse dialectique et de relever ses points de tensions et de contradictions. Ce processus, qui passe par des médiations (discours social, langage, institutions, sujet culturel, etc.), Claude Duchet l'appelle la mise en texte et Edmond Cros, la morphogenèse (Angenot 1992; Angenot et Robin 1993; Cros 2003; Duchet 1979).

La sociocritique s'intéresse à la socialité et à l'histoire des textes, qu'il faut entendre comme un intérêt pour leur « co-texte sociohistorique » (Angenot et Robin 1993, p. 51). Le co-texte (ou « cotexte ») est constitué des textes et discours auxquels un texte fait référence. Il se distingue de l'extra-texte (la réalité à laquelle le texte se réfère), dans la mesure où il est de nature sémiotique.

Ainsi, ce qui s'incorpore dans une œuvre, ce qui passe par des médiations collectives, c'est un ensemble de signes plus large qui englobe le texte.

La sociocritique s'intéresse au texte en général, vu comme « n'importe quel fragment de discours », ce qui inclut des textes non littéraires, mais aussi d'autres contenus médiatiques (visuels, musicaux, etc.). Les méthodes qu'elle mobilise sont dictées par le texte étudié et variables (narratologie, rhétorique, psychanalyse, etc.). Il est également possible d'enrichir une étude sociocritique de notions provenant d'autres disciplines telles que la sociologie du livre, de la lecture, de la théorie des champs, etc. Par exemple, Pierre Popovic lui adjoint, dans *Imaginaire social et folie littéraire*, une théorie de l'imaginaire social et une anthropologie littéraire (CRIST, s.d.; Duchet 1979; Popovic 2008a).

La sociocritique, comme nous venons de le voir, ne vise pas à rendre compte de l'inscription du réel dans un texte, mais plutôt de l'inscription et du re-travail de la semiosis sociale¹³⁶ par le texte, car comme l'écrit Popovic (2011) : « [l]e réel (le référent social comme tel) reste en dehors de la prise, et il est toujours déjà dit sous la forme d'une masse d'informations brutes composant une première rumeur » (p. 18). Cette semiosis sociale, on la trouve sous des formes et des dénominations variables selon la manière dont les rapports entre le référent social et le texte se voient problématisés. De manière plus circonscrite, Pierre Zima parle de situation socio-linguistique, Yan Hamel, de mémoire collective, Philippe Hamon, de discours idéologiques, mais elle peut être conceptualisée de manière plus générale également : c'est le cas de l'imaginaire social de Pierre Popovic et du discours social de Marc Angenot (CRIST, s.d.; Popovic 2014).

Le cotexte intervient ici à titre de médiateur entre le texte et le référent social. Il est constitué de textes et de discours sociaux auxquels un texte donné fait référence, qu'il intègre et désigne tout à la fois, dont il est en partie constitué et sur lequel il agit par le biais d'un processus de création, d'esthétisation (Popovic 2011). Comme l'écrit Duchet (1986), en se référant alors au terme de « hors-texte », ce

n'est pas l'en-dehors du texte, mais un espace de reconnaissance, sinon de connivence, entre le texte et son lecteur, grâce auquel se gère, avec économie, la

¹³⁶ Soit « l'ensemble des façons et des moyens langagiers par lesquels une société se représente ce qu'elle est, ce qu'elle a été et ce qu'elle peut devenir » (Popovic 2014, p. 160).

production du sens (d'effet de sens). Dans cette zone textuelle, présente in absentia, la simple nomination suffit pour assurer un fonctionnement sémiotique (note 8, p. 110).

La cotextualité ne doit pas être assimilée à l'intertextualité comme telle, du moins pas dans sa définition genettienne, car il n'est pas question de présence effective d'un texte dans un autre. La cotextualité désigne plutôt la relation entre le texte et la part de la semiosis sociale nécessaire à sa lisibilité, à laquelle il renvoie et qu'il retravaille selon sa logique propre.

De la semiosis sociale, la mésocritique retient plus spécifiquement la part symbolique de la médiance, soit ce qui, dans les discours et les textes, exprime une conception de l'habiter. Le cotexte représente alors cet espace de médiation entre l'œuvre à l'examen et les textes et discours porteurs d'une médiance qu'elle convoque et retravaille, et qui se signalent à même la configuration onto-géographique de sa diégèse.

Par exemple, dans notre corpus, le jeu *Dead Rising I* métaphorise le consommateur américain et son goût immodéré pour un régime carné à travers la figure du mort-vivant, d'une part, et d'autre part, l'empreinte écologiquement insoutenable de la production de viande par le biais d'une mise en scène de la dévastation de l'écoumène occasionnée par l'infestation de morts-vivants. Une telle lecture mésocritique n'est possible qu'en prenant en considération une série de cotextes issus de discours (médiatiques, politiques, scientifiques, ou encore émis par des associations environnementalistes et promouvant le végétalisme) dans lesquels on associe la production de la viande à la déforestation, à la raréfaction des ressources hydriques et à la hausse des émissions de gaz à effets de serre dans le contexte d'un réchauffement climatique mondial.

Le cotexte relève du discursif et donc du symbolique. Si, pour la sociocritique, le langage rate le réel (CRIST, s.d.), pour la mésocritique (qui s'appuie ici sur les postulats de la mésologie), il est ancré dans un milieu et convoque trajectivement le réel, puisque la réalité est trajectivement construite, à la fois objective et subjective, chimico-physique, organique et écouménale. Le langage prédique le monde, assemble métaphoriquement du chimico-physique, du vivant, des objets issus de la technique, des pratiques, des modalités de l'être ensemble, etc. Il rend métaphoriquement coprésent ce qui est physiquement absent. Qui plus est, le langage, dans la

dynamique trajective, naît dans la présence des êtres humains au monde : contingent, il n'en demeure pas moins issu du milieu dans lequel il est né et évolue. Le cotexte – au même titre que l'œuvre qu'il informe et que celle-ci retravaille selon sa logique propre – propose donc des configurations onto-géographiques qui, sans rater le réel, sont grosses d'une présence au monde, à autrui et aux objets. Grosses, donc, d'une réalité trajectivement construite.

En d'autres termes, on peut dire que tous les « étants » d'un monde diégétique (individus, objets, éléments architecturaux, spécimens de la faune et de la flore, etc.), pour reprendre le mot heideggérien employé par Ryan (2013), agissent à titre d'embrayeurs d'un milieu et de la médiance qui le caractérise, que ceux-ci soient ou non représentés dans l'œuvre et de manière lacunaire ou dans un souci d'exhaustivité. Ce milieu et cette médiance figurent donc dans un espace de connivence entre le texte et la réalité trajective, soit un espace d'ordre cotextuel qui relève du discursif (symbolique), de la technique, mais également, sur un mode d'existence trajectif, du chimico-physique et de l'organique.

Si la sociocritique s'intéresse à la socialité des textes, la mésocritique, quant à elle, s'intéresse plus largement à leur « écouménéité », c'est-à-dire aux relations socio-techno-symboliques constitutives de leur habiter au sens large. La sociocritique se limite, pour sa part, à l'habiter comme « être ensemble », avec une incursion récente du côté du « faire dans l'espace », alors que Pelletier (2014) examine les questions de la circulation et de l'habitation dans l'œuvre romanesque de J. G. Ballard.

5.3.2. Les mondes diégétiques de la culture de genres contemporaine

Le second intérêt présidant à la proposition d'une mésocritique porte sur les mondes diégétiques de la culture de genres contemporaine (*fantasy*, science-fiction, etc.) et en particulier les mondes médiévalistes de la fiction post-catastrophique. Nous l'avons évoqué dans l'introduction au chapitre 4, les œuvres et récits issus d'une telle culture constituent tout autant un art de la construction de mondes (« *art of world building* ») (Jenkins 2006a) qu'un art de la mise en récit, et leur monde représente, de par sa densité, son exhaustivité et sa complexité, un sujet d'étude en soi, fournissant au mésocriticien, de surcroît, un grand nombre de données diégétiques à analyser.

Qui plus est, ces mondes sont de plus en plus fréquemment construits par le biais de récits transmédiatiques (Jenkins 2006a) (section 5.3.2.2.) et suivant une dynamique participative¹³⁷.

Des mondes denses et exhaustifs, car ils se voient élaborés par le biais d'une multitude d'œuvres et de récits mono- ou trans- médiatiques dans le cadre, notamment, de vastes séries ou cycles auxquels s'ajoutent diverses expansions, séries dérivées et autres manifestations de la transfictionnalité (section 5.3.2.2.). Des mondes denses et exhaustifs, également, parce que leur écoumène fait l'objet d'une représentation riche et détaillée : paysages naturels et architecturaux, faune et flore, histoire, situation géopolitique et considérations ethnographiques, entre autres choses, sont détaillés par ajouts successifs de données diégétiques. D'autre part, les mondes diégétiques de la culture de genres sont complexes au sens où ils relèvent d'une interpénétration d'espaces hétérogènes caractérisés par une forte connexité : certains mondes, en effet, se voient érigés à travers un large réseau d'espaces filmiques, romanesques, bédéiques, ludiques, et ainsi de suite, favorisant des phénomènes d'intermédialité* (section 5.3.2.3.). Ce réseau inclut des brouillages entre l'en-dehors et l'en-dedans des œuvres et des récits, notamment lorsque des fusions et acquisitions de firmes et franchises favorisent le décroissement de mondes diégétiques distincts, l'établissement de ponts entre eux¹³⁸. La connexité rend également compte des relations transtextuelles tissées en grand nombre entre les œuvres et récits : il y existe de nombreux jeux de renvois internes (autotextualité¹³⁹, auto-intertextualité homodiégétique*) et externes (intertextualité, architextualité*, hypertextualité, etc.) qui renforcent ou problématisent une axiologie de l'habiter (section 5.2.2.).

Si la tâche du mésocriticien consiste à étudier le travail d'une médiance par le texte et la capacité de celui-ci – conçu comme pouvoir de révélation – à produire au-devant de lui-même un monde

¹³⁷ Nous nous référons ici à la culture participative telle qu'entendue par Jenkins (2006a, b). Il s'agit d'une « culture dans laquelle les fans et les consommateurs sont invités à participer activement à la création et à la circulation de nouveaux contenus » (Jenkins, cité et traduit dans François 2009, p. 217). Ces derniers sont vus comme des récepteurs actifs. Ils s'approprient les médias en participant à la production, au mixage, à l'extension et à la transformation amateur de contenus audiovisuels, vidéoludiques, photographiques et littéraires. Cette culture a été rendue manifeste par la popularisation du web à partir du milieu des années 1990 (Jenkins 2006a).

¹³⁸ Pensons au rachat de l'éditeur Marvel Comics par Disney en 2009, à la suite duquel il sera possible de programmer l'apparition des Avengers, super-héros appartenant au premier, dans le monde de *Phineas and Ferb*, franchise appartenant au second, dans l'épisode « Phineas and Ferb: Mission Marvel » (Povenmire et Hughes 2013).

¹³⁹ Dällenbach (1976) nomme « autotextualité » une forme d'intertextualité qui rend compte des rapports qu'un texte entretient avec lui-même, à l'instar de la mise en abyme. Il s'agit d'un phénomène d'autocitation ou d'autoréférence.

métaphoriquement habitable¹⁴⁰ pour le lecteur, des précisions s'imposent au sujet du monde en question, qu'il s'agit de définir en fonction du corpus retenu. Dans le cadre de cette thèse, nous adopterons l'expression « monde diégétique » pour en rendre compte, expression que nous avons déjà mobilisée à plusieurs reprises jusqu'ici et dont nous examinerons le caractère proprement écrouménel.

Genette (1972), dans *Figures III*, fait de la diégèse l'équivalent de l'histoire à raconter. Elle est considérée comme le signifié, alors que le récit en est le signifiant¹⁴¹. Cette définition a ceci de limitatif qu'elle insiste sur l'enchaînement des actions et des événements constituant l'histoire, et donc sur la temporalité, au risque de faire de l'espace diégétique un simple contenant, un simple cadre pour lesdits actions et événements. Dans l'index terminologique qui clôt l'ouvrage, on retrouve toutefois à l'entrée « diégétique » une définition dans laquelle est reconnue avec plus d'insistance la dimension spatiale de la diégèse, alors qu'il est écrit qu'elle constitue « l'univers spatio-temporel désigné par le récit » (p. 280), sans toutefois que les termes « histoire » / « action » et « diégèse » ne soient dissociés. Revenant sur cette question dans *Palimpseste*, Genette (1982) les distingue par la suite lorsqu'il écrit : « Cette distinction entre diégèse et action peut surprendre, car il arrive fréquemment qu'on tienne ces deux termes pour synonymes » (p. 419), comme il l'a fait lui-même, de son propre aveu, dans *Figures III*. Toutefois, en reprenant la définition tirée de l'index (la diégèse comme univers spatio-temporel), il dissocie désormais « [l]'histoire racontée par un enchaînement, ou parfois plus modestement une succession d'événements et/ou d'actions [...] [et] la diégèse [...] [comme] l'univers où advient cette histoire » (p. 419, l'auteur souligne). S'il persiste à dire que l'indistinction est bénigne, dans la mesure où « le régime ordinaire du récit n'exige guère la distinction entre l'action et son cadre » (p. 419), il les sépare plus nettement lorsqu'il est question de transposition, « car la pratique de la transposition consiste justement [...] à les dissocier en transportant par exemple la même action (ou presque) dans un autre univers » (p. 419)¹⁴². L'ajustement, s'il s'avère

¹⁴⁰ Au sens où, dans la lignée de l'herméneutique ricœurienne, le texte donne lieu à « une proposition de monde, d'un monde tel que je puisse l'habiter pour y projeter un de mes possibles les plus propres » (p. 71).

¹⁴¹ Sur cette question, voir la note de bas de page 1, p. 72, dans Genette (1972).

¹⁴² Il s'agit, dans le cas présent, d'une transposition diégétique, un cas particulier de transposition distingué par Genette (1982), c'est-à-dire un phénomène d'hypertextualité touchant autant au contenu (transposition thématique, dont la transposition de la signification de l'œuvre ou de ses actions) qu'à la forme (à l'image de la traduction ou de la versification d'une œuvre en prose) de l'hypotexte.

nécessaire dans le cas de la transposition, l'est d'autant plus pour les questions de transfictionnalité et de transmédiabilité*, où le monde diégétique ne peut être simplement assimilé à l'histoire, dans la mesure où il constitue le substrat d'une multitude d'histoires résultant de la rencontre de plusieurs œuvres et médias.

La définition d'Étienne Souriau (1999), sur laquelle repose celle de Genette¹⁴³, est davantage explicite lorsqu'il s'agit de décrire la nature de la diégèse : « La diégèse est l'univers de l'œuvre, le monde posé par une œuvre d'art qui en représente une partie. » (p. 582) L'emploi du terme « posé » plutôt que « désigné » ou « signifié », est essentiel, comme nous le verrons bientôt.

Soulignons d'abord que la diégèse est le produit d'une œuvre et non strictement d'un récit. Dès lors, une œuvre non narrative (les mondes numériques de *Second Life* ou des jeux vidéo, par exemple, indépendamment du fait qu'il existe ou non un discours narratif pour les représenter) construit elle aussi une diégèse. En effet, pour Souriau, le terme s'applique à tout art où l'on représente quelque chose, du cinéma et du théâtre à la littérature, en passant par le ballet, la peinture, la sculpture et la musique, pourvu qu'ils soient figuratifs. Toutefois, dans l'acception large de la diégèse que nous adopterons, il convient de ne pas limiter la diégèse à ce que seules les œuvres d'art posent, car cela reviendrait à exclure les mondes désignés par les récits non fictionnels, pourtant pertinents aux yeux de la mésocritique. Par exemple, le documentaire de vulgarisation scientifique *Wonders of the Universe*, de Brian Cox, propose un récit astrophysicien non fictionnel sur l'origine et le devenir de l'Univers, du Big Bang à la mort thermique.

En ce qui a trait à la nature de l'univers désigné par l'œuvre ou le récit, maintenant, celle-ci est double. Il s'agit à la fois de la portion représentée de l'univers et de tout ce que cette représentation suppose : « Il ne faut pas non plus confondre la diégèse avec le seul contenu représentatif de l'œuvre, car ce contenu n'en constitue qu'un morceau, et la diégèse déborde tout autour » (Souriau 1999, p. 582). Ainsi, en donnant l'exemple de l'*Andromaque* de Racine, Souriau montre que l'ici représenté exige un ailleurs qui ne l'est pas et que le maintenant implique des temps antérieurs et ultérieurs. L'ailleurs, l'antérieur et l'ultérieur appartiennent à la

¹⁴³ Voir Boillat (2009), dont l'article met en lumière des distinctions utiles entre les définitions de Souriau et de Genette, auxquelles nous nous référons directement ici.

diégèse au même titre que l'ici et le maintenant. À cela s'ajoutent des objets, événements et personnages simplement évoqués qui appartiennent eux aussi à la diégèse. Enfin, il convient de considérer des facteurs dont il a fallu tenir compte lors de la composition d'une œuvre. Souriau donne l'exemple des *Misérables* :

Victor Hugo a fait le budget de Jean Valjean pour vérifier la cohérence interne de la diégèse, la possibilité que Jean Valjean puisse effectivement disposer, sous la personnalité d'Ultime Fauchelevent, de ressources correspondant à ce qu'il avait gagné comme fortune sous la personnalité de M. Madeleine (p. 582).

La diégèse renferme à la fois des contenus représentés et des contenus inférés sur la base de relations d'implication. Au-delà de ces contenus, ajouterons-nous, il est également question de représentations et d'inférences portant sur les relations entre ces contenus. Une diégèse constitue un monde dont la cohérence et le fonctionnement reposent sur des lois naturelles et humaines, des mœurs, des formes de socialité, des rapports techniques et symboliques unissant des sociétés à leur environnement, etc.

L'œuvre construit la diégèse à travers sa représentation et ce que cette représentation entraîne. C'est le rôle de l'auteur de choisir quels seront les éléments représentés de la diégèse, nous dit Souriau (1999) : « il choisit le point de vue où il s'y place [dans la diégèse] pour la représenter, il choisit l'ordre dans lequel il présente les événements. Et ce sont là des choix qui commandent l'œuvre » (p. 582). Mais, ajoute-t-il, « [l]e point de vue n'est pas entendu ici comme celui, personnel, de l'auteur. C'est celui qui est impliqué dans la structure esthétique de l'œuvre, et que l'analyse peut en dégager » (p. 582). Pour que de tels choix soient possibles, nous avancerons que la diégèse doit être à la fois préexistante et concomitante à l'œuvre qui la construit. Le verbe « poser » que mobilise Souriau dans sa définition mérite qu'on s'y arrête. Poser, c'est avancer sous forme de supposition ou d'hypothèse. Ainsi, on peut dire que l'œuvre pose comme point de départ un monde hypothétique et en fait découler ultérieurement un ensemble de conséquences et de développements qu'elle représente ou que l'on peut dégager par inférences. La diégèse se voit donc représentée par étapes successives – par cumul de données diégétiques – à partir de prémisses grossières d'un monde à venir. Ce faisant, elle relève du potentiel et de l'actualisé (ou, en d'autres termes, de potentialités actualisées). La diégèse existe en germe en tant que monde hypothétique, puis elle s'actualise progressivement et partiellement en fonction des prémisses qui

la sous-tendent et du point de vue que l'œuvre porte sur elle. Potentiel et actualisé : il y a là en jeu un processus dynamique par le biais duquel s'élabore la diégèse, car le récit ou l'œuvre la construit et la présuppose tout à la fois. Pour qu'un auteur puisse choisir quel point de vue adopter sur la diégèse, il doit en établir le plan plus ou moins détaillé au préalable, avant que le récit ou l'œuvre ne l'actualise. C'est surtout vrai lorsque l'objet d'une œuvre ou d'un récit est moins une séquence d'événements qu'un monde cohésif et autonome (Saler 2012) – ou plutôt un monde posé comme étant cohésif et autonome – doté de sa propre histoire, de sa géographie et de ses mythes, à l'image de la planète Gor, de John Norman, du Middle-Earth de J.R.R. Tolkien, de l'Hyborie de Robert E. Howard, du Barsoom d'Edgar Rice Burroughs ou du Westeros de George R. R. Martin. Ainsi, le Middle-Earth est esquissé par Tolkien dès la Première Guerre mondiale (Saler 2012, p. 158) dans son *Legendarium*, soit « un ensemble de légendes plus ou moins connectées, allant du large et cosmogonique au niveau du conte de fée romantique¹⁴⁴ » (Tolkien, cité dans Flieger et Hostetter 2000, p. XI, notre traduction), qu'il n'aura de cesse d'enrichir au cours de sa vie, sur lequel s'appuie la trilogie *The Lord of the Rings* (parue entre 1954 et 1955) et qui représente un monde imaginaire riche et vaste dont on ne peut soupçonner l'existence à la seule lecture des romans publiés du vivant de l'auteur (Flieger et Hostetter 2000).

La diégèse excède la représentation qu'en fait une œuvre singulière. Toutes les potentialités ouvertes par les prémisses du monde hypothétique ne sont pas épuisées par celle-ci, ce qui permet à plusieurs œuvres de se rapporter à une même diégèse afin de les exploiter, comme en témoignent les phénomènes de transfictionnalité et de transmédiatité, sur lesquels nous reviendrons.

Si la diégèse repose sur des relations d'implication, encore faut-il quelqu'un pour les inférer. Aussi, la diégèse est-elle non seulement un espace hypothétique à actualiser et une actualisation de cet espace par la représentation, mais également un « espace reconstitué par la pensée du spectateur » (Souriau 1951, p. 233). La diégèse nécessite donc un monde hypothétique, des représentations partielles, des inférences et une reconstruction mentale, cognitive. L'emploi par Ryan (2013), après Herman (2002), du terme « monde-histoire » (« *storyworld* »), parent de celui

¹⁴⁴ « a body of more or less connected legend, ranging from the large and cosmogonic, to the level of romantic fairy-story » (Flieger et Hostetter 2000, p. XI).

de « diégèse », qui rend compte comme elle du caractère insécable de l'espace (monde) et du temps (une histoire se déploie comme une séquence temporelle d'événements), implique une telle reconstruction. En effet, Ryan (2013) définit le *storyworld* comme des

représentations mentales construites au cours de la lecture (du visionnement, du jeu, parmi d'autres) d'un texte narratif [...], elles ne constituent pas des contenants statiques pour les objets mentionnés dans une histoire, mais plutôt des modèles dynamiques de situations en évolution [...] elles sont des simulations du développement de l'histoire »¹⁴⁵ (p. 364).

La diégèse constitue un univers spatio-temporel qui s'avère ni complet – bien que, comme nous le verrons plus loin, il soit postulé comme tel – ni univoque. Elle relève toujours en partie de la potentialité sans être pleinement actualisée (incomplétude). De plus, comme le souligne Eco (1985), « le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc » (p. 27). Dès lors, la reconstruction mentale de la diégèse demande au lecteur de combler les trous – les lacunes de la diégèse – à l'aide d'inférences, mais également en mobilisant son encyclopédie personnelle (Eco 1985)¹⁴⁶. Comme nous le verrons plus tard (section 6.6.3.), ressusciter les lieux de la diégèse commande que le lecteur (ou plus largement le récepteur) puise dans sa mémoire afin de combler les lacunes à l'aide de lieux expérimentés de manière immédiate ou de représentations médiatisées de lieux figurant les uns et les autres dans son atlas personnel. Il est question, ici, d'incomplétude, mais également de plurivocité, toute reconstruction mentale, subjective, reposant sur la compétence et la volonté du récepteur de s'adonner à ce processus et sur un atlas variable d'une personne à l'autre. Dans le cas de diégèses débordant un seul récit ou une seule œuvre, l'incomplétude et la plurivocité proviennent également du fait que tout récepteur n'accède pas forcément à l'ensemble des données diégétiques disponibles : un tel a omis un ou plusieurs épisodes d'une série ou ne l'a jamais terminée; tel autre, dans le cadre d'un récit transmédiatique, n'a visionné que le film et négligé de lire la bande-dessinée et de jouer au jeu vidéo, etc.

¹⁴⁵ « as mental representations built during the reading (viewing, playing, among others) of a narrative text [...] they are not static containers for the objects mentioned in a story but rather dynamic models of evolving situations [...] they are simulations of the development of the story (Ryan 2013, p. 364).

¹⁴⁶ Sur le sujet, et dans la perspective de la théorie des mondes possibles, voir aussi Ryan (2006).

La diégèse ne va pas sans témoigner de problèmes de cohérence et de continuité narrative, dans la mesure où le principe de non-contradiction n'est pas toujours respecté – en particulier dans les séries et les cycles d'ampleur – et ce, volontairement ou accidentellement. Un exemple classique remonte à aussi loin que l'*Illiade*, où Pylémène, mort de la main de Ménélas, n'en est pas moins vivant, à un point ultérieur de l'histoire, lorsqu'il pleure son défunt fils. Ces contradictions apparaissent parfois comme telles uniquement lors du rapprochement de plusieurs œuvres et/ou récits se rapportant à une même diégèse. Wolf (2012) parle, dans un tel cas de figure, d'« incohérences agrégées » (*aggregate inconsistencies*) (p. 375). Nous verrons avec l'exemple des romans de David Mitchell (chapitre 9) que ces dernières ne sont pas sans intérêt pour la mésocritique lorsqu'il est question d'incertitude ou d'indétermination ontologique. En raison du caractère transauctorial de certaines œuvres transfictionnelles et/ou transmédiatiques, en particulier lorsque des expansions diégétiques sont prises en charge par des fans, ces incohérences sont légion et inévitables.

Dans une perspective mésocritique, l'incohérence et la discontinuité traversant une diégèse construite à travers plus d'un récit ou plus d'une œuvre constituent moins un problème que l'occasion d'étudier des perspectives aporétiques et conflictuelles pouvant s'avérer significatives, lorsqu'il est question de la mise en configuration d'une médiance au sein d'un monde diégétique. C'est également le cas lors d'adaptations (ou transpositions diégétiques) et non pas uniquement d'expansions¹⁴⁷, mais aussi de versions¹⁴⁸ ou de croisements¹⁴⁹. Si une part de la diégèse relève de la potentialité, il demeure essentiel de comparer les différentes actualisations entre elles, fussent-elles être incompatibles – et, de ce fait, menacer sa cohérence – comme nous l'avons vu avec le cas des jeux de rôle goréens au sujet de la construction collective d'un monde diégétique partagé (voir, notamment, Duret 2014b). Du coup, une diégèse doit être appréhendée à travers la pluralité des œuvres qui s'y rattachent, indépendamment des incohérences qu'elles sont susceptibles d'occasionner.

¹⁴⁷ Procédé transfictionnel par lequel un texte prolonge un monde fictionnel préexistant.

¹⁴⁸ Version : Procédé transfictionnel par lequel un texte revisite un monde fictionnel en proposant un cours alternatif des événements ou de nouvelles interprétations (Saint-Gelais 2011). Par exemple, ce procédé est employé dans *Dead Rising 2: Off the Record*, une relecture de *Dead Rising 2* dans laquelle le protagoniste confronté aux événements du jeu n'est plus Chuck Greene, mais Frank West, personnage principal de *Dead Rising 1* et 4.

¹⁴⁹ Croisement : Procédé transfictionnel par lequel deux ou plusieurs mondes fictionnels autonomes se rencontrent (Saint-Gelais 2011). C'est le cas dans le jeu vidéo *Lost Planet II*, par exemple, où figurent des personnages issus des mondes de *Gears of War* et de *Dead Rising*.

Enfin, les personnages d'une œuvre ou d'un récit de fiction sont réputés évoluer dans un univers dans le cadre duquel ils existeraient effectivement, indépendamment du fait qu'ils soient ou non en mesure de l'appréhender dans sa totalité¹⁵⁰. Cet univers¹⁵¹, bien qu'il ne constitue qu'une pure abstraction, dans la perspective des personnages, constitue leur réalité – peu importe, du reste, que ce réel soit celui des tenants du réalisme ontologique ou celui des constructivistes. Si la diégèse repose en partie sur des relations d'implication, l'une d'entre elles, à moins d'indications ou d'indices laissant envisager le contraire, est donc que les personnages existent dans un univers qui leur est propre et qui, comme tel, se veut aussi complet que le nôtre. La diégèse possède donc en puissance une complétude comparable pour aussi peu que l'on infère l'existence de cet état de fait, sans que l'on ait les moyens, toutefois, de l'actualiser dans sa totalité. Comme le souligne Marie-Laure Ryan (2006), après Kendall Walton et Jean-Marie Schaeffer, cette implication a lieu sur le mode de la feintise ludique ou dans le cadre d'un jeu de faire-semblant. En d'autres termes, la complétude de la diégèse n'est telle qu'en vertu d'un certain acte de foi (à moins, au contraire, que la mauvaise foi ne dénie cette complétude, dépendamment de l'attitude du récepteur à ce sujet). Dès lors, reconstituer une diégèse, c'est accepter le fait qu'elle ne possèdera jamais la complétude de l'univers tel qu'il existe dans la perspective des personnages, mais qu'elle existe en puissance, pour aussi peu qu'on la postule comme telle. Précisons que la diégèse comme univers spatio-temporel désigné par une œuvre ou un récit et l'univers comme réalité au sein desquels évoluent les personnages constituent deux entités distinctes¹⁵².

Parlons maintenant de la pertinence de l'adjectif « diégétique ». Celui-ci, de même que les préfixes homo-, hétéro-, intra et extra- qui l'accompagnent, sont proposés par Genette dans *Figure III* pour rendre compte de la position du narrateur vis-à-vis du récit et distinguer les différents niveaux de narration. Dans sa terminologie de l'époque, rappelons-le, « diégèse » est synonyme « d'histoire » et non de « monde », et se rapporte à des questions de narration. Mais, dans le déplacement de l'histoire vers l'univers spatio-temporel désigné par une œuvre et/ou un

¹⁵⁰ Au même titre que nous ne pouvons appréhender pleinement notre propre univers dans l'état actuel de nos connaissances.

¹⁵¹ Appelé « cosmos » par Amato (2005) et « pure diégèse » par Harviainen (2009).

¹⁵² En opérant une telle distinction, il devient possible d'allier nos considérations précédentes sur la diégèse à la théorie des mondes possibles telle qu'employée, notamment, par Ryan (2006; 2016), cette théorie étant susceptible de favoriser une meilleure compréhension du statut ontologique des différents mondes fictionnels et des modalités de leur intercommunication telles que le permet l'étude des phénomènes de transfictionnalité (Saint-Gelais 2011).

récit, ladite terminologie permet de positionner différents mondes les uns par rapport aux autres en fonction de leur statut ontologique respectif. Par exemple, le cycle de bandes dessinées *Watchmen*, d'Alan Moore et Dave Gibbons (1986-1987), se déroule en 1985 dans une Amérique uchronique au bord du conflit nucléaire. Par un procédé de mise en abyme, un personnage y lit une bande dessinée d'aventure (*Tales of the Black Freighter*) dont certaines planches, vignettes et cartouches sont représentées à l'intention du lecteur de *Watchmen*. La diégèse de *Tales of the Black Freighter* possède un statut hétérodiégétique vis-à-vis de celle dans laquelle évoluent les personnages de *Watchmen*. Plus précisément, il s'agit d'un monde fictif vis-à-vis de l'Amérique uchronique de *Watchmen*, alors que cette dernière est réelle aux yeux de ses personnages. À l'inverse, à la fin des trois premiers épisodes (sur douze) du cycle de Moore et Gibbons sont reproduits des extraits de l'autobiographie fictive d'Hollis Mason, l'un des protagonistes de la bande dessinée. La diégèse désignée par le récit autobiographique correspond à celle de *Watchmen*, seuls le foyer à travers lequel elle est représentée¹⁵³ et le type de discours divergent. Leur statut est homodiégétique.

Cela nous amène à préciser que la diégèse (ou le monde diégétique, expression sur laquelle nous reviendrons plus loin) ne constitue pas forcément un monde unique. Elle peut également regrouper une pluralité de mondes¹⁵⁴, que ceux-ci communiquent ou non entre eux. C'est le cas lorsqu'il est question de multivers, par exemple, ou d'enchâssements de niveaux diégétiques ontologiquement distincts.

¹⁵³ Dans le cas de l'autobiographie, on peut attribuer ce foyer à un narrateur intradiégétique : Hollis Mason. Dans le cas de la bande dessinée, plusieurs instances se disputent, en alternance, l'énonciation du récit. Prenons pour exemple les trois premières planches du tome 3. Il y a d'abord le « monstreur », terme que reprend Groensteen (2011), après Gaudreault (1999), et qu'il applique au médium bédéique pour désigner l'instance narrative responsable de la mise en récit par l'image. Le concept de « monstreur » a donc pour fonction d'« isoler, à l'intérieur du processus de création d'une bande dessinée, ce qui ressortit spécifiquement au dessin en tant qu'il est animé par une intention narrative et en tant qu'il est traversé par une subjectivité » (Groensteen 2011, p. 93). Pour reprendre la typologie de Jost (1987), cette fois – développée pour le médium cinématographique, mais applicable, ici aussi, au médium bédéique – il est question d'ocularisation zéro et de focalisation externe. Ces segments du récit sont entrecoupés de narrations verbales extraites du journal intime d'un protagoniste de la bande dessinée, Rorschach. Ces narrations sont placées dans des cartouches. Elles surplombent les vignettes où la monstration ne procède plus d'une focalisation externe et d'une ocularisation zéro, mais, toujours pour employer les termes de Jost, d'une focalisation interne et d'une ocularisation interne primaire, soit les points de vue cognitif et perceptuel de Rorschach. Ce dernier agit à titre de narrateur intradiégétique.

¹⁵⁴ En plus d'une pluralité de perspectives sur un même monde lorsque, par exemple, la narration est partagée par des narrateurs aux horizons culturels et perceptuels différents, ou lorsqu'un narrateur – tel le narrateur non fiable (« *unreliable narrator* ») de Booth (1983 [1961]) – s'adonne à de la désinformation ou à de la mésinformation.

La terminologie genettienne permet également de positionner un monde diégétique par rapport au monde du récepteur, d'une part, et d'identifier de possibles métalepses, c'est-à-dire les phénomènes de communication ou de contamination entre des niveaux diégétiques ontologiquement distincts, d'autre part. Nous en ferons usage lorsqu'il sera question de l'incertitude ou de l'indétermination ontologique des mondes dans les romans de David Mitchell (chapitre 9) mais aussi, et plus largement, quand nous aborderons les échanges entre le monde du récepteur et les mondes utopiques : par exemple, lorsque, par le biais de la métalepse, une œuvre suggère la possibilité d'une résolution eutopique de la conjoncture dystopique du monde intradiégétique des personnages dans le monde extradiégétique du récepteur.

Afin d'éviter toute confusion, il convient de distinguer *diégèse ontologique* et *diégèse narratologique*. Dans le premier cas, nous rapportons l'adjectif « diégétique » au statut ontologique d'un monde ou de ses composantes par rapport à celui du récepteur ou d'un autre monde. Dans le second cas, il désigne la position du narrateur (lorsque narrateur il y a) vis-à-vis de l'histoire narrée et permet de rendre compte, également, de l'enchâssement de plusieurs niveaux de narration.

5.3.2.1. Monde diégétique

C'est en tant que monde potentiel, actualisé (inféré et représenté) et cognitif, à la fois supposé et construit par l'œuvre ou le récit, et reconstruit mentalement par le récepteur (lecteur, téléspectateur, joueur, etc.) que nous entendrons le terme « diégèse » dans le cadre de cette thèse. Toutefois, nous emploierons plus spécifiquement l'expression « monde diégétique », préférablement à « diégèse », afin d'insister sur une tendance lourde au sein de la culture de genres, dans laquelle évoluent les fictions post-catastrophiques médiévalistes contemporaines figurant dans notre corpus. En effet, on est moins confronté à des œuvres qu'à des mondes. Comme Peyron (2008) le souligne bien en reprenant l'idée de récit transmédiatique comme art de la construction de mondes, de Jenkins (2006a), dans cette culture – en particulier dans les genres de la science-fiction et de la *fantasy*, prodigues en fictions post-catastrophiques et médiévalistes, mais aussi en vastes cycles et séries romanesques, comme le montre Besson (2004) – ce que les auteurs construisent, ce n'est pas tant « une œuvre en tant qu'objet mais un monde total et

indépendant du nôtre¹⁵⁵, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini » (Peyron 2008, p. 353). Le tout apparaît alors plus important que ses parties, et le monde, plus important que l'œuvre qui le véhicule. Plus significativement encore, il devient davantage question de monde que d'histoire et de récit.

D'autres expressions que « monde diégétique » auraient pu être mobilisées. Hills (2002) parle d'« hyperdiégèse » (« *hyperdiegesis* »), qu'il définit comme « un espace narratif vaste et détaillé, dont seule une fraction est directement vue ou rencontrée à l'intérieur du texte, mais qui paraît néanmoins opérer suivant les principes de la logique interne et de l'extension¹⁵⁶ » (Hills 2002, p. 104, notre traduction), tout en insistant sur le seul récit (« espace narratif »), ce qui exclut les diégèses d'œuvres non narratives qu'il convient néanmoins d'examiner selon nous, dans la mesure où elles participent à la construction de nombreux mondes transmédiatiques. Par exemple, la série de bandes dessinées *The Walking Dead* propose dans ses pages des galeries d'illustrations consacrées à ses personnages, et les bandes dessinées en deux volumes *Résilience*, d'Augustin Lebon et *Hiver nucléaire*, de Cab, des esquisses de personnages. Elles offrent une perspective supplémentaire sur la diégèse sans apporter de développements à l'histoire. On trouve d'autres exemples dans les mondes numériques consacrés aux jeux de rôle¹⁵⁷ *Blade Runner*, *Splintered Rock* et *Gor*, situés tous trois dans *Second Life* et simulant respectivement une portion de la diégèse du film *Blade Runner*, de Ridley Scott (mais également du roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, dont le film constitue l'adaptation), et des cycles romanesques *Dune*, de Frank Herbert, et *The Chronicles of Gor*, de John Norman. Les événements qui s'y déroulent, s'ils ne sont pas à proprement parler mis en récit, constituent néanmoins de nouvelles données diégétiques amenées à enrichir chacun des mondes auxquels ils se rapportent.

¹⁵⁵ La lecture mésocritique montre bien, toutefois, que cette indépendance est illusoire, toute œuvre, et *a fortiori* toute œuvre utopique, étant trajectivement liée à une conjoncture, et donc référentielle en termes onto-géographiques.

¹⁵⁶ « a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nevertheless appears to operate according to principles of internal logic and extension » (Hills 2002, p. 104).

¹⁵⁷ Qualifiés ailleurs de « jeux de rôle participatifs en environnement virtuel » ou « JRPEV » (Duret 2014a).

Wolf (2012) propose quant à lui l'expression « monde imaginaire », défini comme :

tout l'environnement et les lieux expérimentés par un personnage fictionnel (ou qu'il pourrait expérimenter) qui, ensemble, constituent un sens unifié d'un lieu ontologiquement différent de ce qu'on appelle le monde « réel », actualisé et matériel. Comme le « monde » pris en ce sens réfère au domaine de l'expérientiel, un monde imaginaire pourrait être aussi large qu'un univers ou aussi petit qu'une ville isolée où réside un personnage¹⁵⁸ (p. 377, notre traduction).

Cette définition inclut à la fois les mondes narratifs et non narratifs (par exemple, les jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs où des événements sont générés dans le cadre d'un monde fictionnel, mais sans qu'il y ait de récit comme tel). Si le terme « imaginaire » semble à priori exclure les mondes référentiels, Wolf propose de classer les mondes imaginaires de la fiction sur un continuum permettant de les inclure en vertu de la distinction, inspirée de J. R. R. Tolkien, entre les mondes primaire et secondaire. Le monde primaire se rapporte au monde matériel et physique que nous habitons, par opposition aux mondes secondaires, imaginaires, ontologiquement distincts de ce dernier. Les mondes secondaires vont alors de l'autobiographie, la plus proche du monde primaire (elle en diverge néanmoins en raison des imperfections de la mémoire de l'auteur, volontaires ou involontaires, qui introduisent alors de la fiction dans un discours qui se veut non-fictionnel) aux mondes imaginaires entièrement séparés de celui-ci. La définition de Wolf, si elle inclut des mondes référentiels, exclut néanmoins les mondes non fictionnels.

Dena (2009), lorsqu'elle s'intéresse aux pratiques transmédias, emploie plutôt l'expression « monde fictionnel ». L'expression est apte à inclure du narratif comme du non-narratif, de l'imaginaire comme du référentiel. Néanmoins, cette perspective exclut, comme celle de Wolf, les mondes au statut non fictionnel. Or, tout récit non fictionnel, comme fictionnel, projette un monde et un habiter.

En ce qui concerne la mésocritique, limiter l'examen aux seuls mondes fictionnels ou imaginaires revient à occulter des mondes significatifs en termes de médiance et empêcher le rapprochement

¹⁵⁸ « All the surroundings and places experienced by a fictional character (or which could be experienced by one) that together constitute a unified sense of place which is ontologically different from the actual, material, and so-called "real" world. As "world" in this sense refers to an experiential realm, an imaginary world could be as large as a universe, or as small as an isolated town in which a character resides » (Wolf 2012, p. 377).

par l'analyse de médiances mises en configuration au sein de récits non fictionnels. Par exemple, il est possible d'étudier l'habiter dans le cadre d'un univers entropique en rapprochant en un même corpus onto-géocentré (section 5.3.3.) le roman *The Time Machine*, d'H. G. Wells (1895), la trilogie romanesque composée de *Last and First Men* (1930), *Last Men in London* (1932) et *Star Maker* (1937), d'Olaf Stapledon, les ouvrages de vulgarisation scientifique *The Human Use of Human Beings*, de Norbert Wiener (1950), *Wonders of the Universe*, de Brian Cox et Andrew Cohen (2011), et le premier épisode du documentaire télévisé éponyme de Brian Cox (2011), ainsi qu'une série d'articles scientifiques portant sur l'eschatologie physique (par exemple, Adams et Laughlin 1997; Dyson 1979; Rees 1969).

L'étude des mondes imaginaires, souligne Wolf (2012) – et c'est également vrai pour les mondes diégétiques – souvent transnarratifs (construits à travers plus d'un récit), transmédiaux (véhiculés par une pluralité de médias) et même transauctoriaux (élaborés par une pluralité de créateurs), appellent une approche interdisciplinaire qui émerge aujourd'hui avec la convergence graduelle de champs tels que la philosophie, les études cinématographiques, littéraires, télévisuelles et vidéoludiques, la psychologie et la science économique dans l'analyse de ces objets. Wolf propose donc une perspective interdisciplinaire afin d'aborder les mondes imaginaires comme objets en soi, avec à sa base les études médiatiques, bien outillées pour rendre compte des différents médias qui constituent autant de fenêtres sur ces mondes. C'est dans une telle optique que nous situons notre thèse en étudiant moins un corpus d'œuvres qu'un corpus de mondes diégétiques, à partir d'une perspective mésocritique apte à analyser ces derniers en fonction des spécificités du ou des médias auxquels ils appartiennent, adoptant ainsi une perspective intermédiaire plutôt que transmediale pour comprendre les modalités de mise en configuration d'une médiance, comme nous le verrons.

La recherche portant sur la culture de genres s'est adaptée à cette nouvelle réalité des mondes transfictionnels et transmédiaux, à un point tel qu'il devient pertinent de parler aujourd'hui, comme le fait Schröter (2015), d'« un changement de paradigme au sein des études médiatiques

et de la narratologie, loin du seul examen du "récit" construit dans plusieurs médias, vers une discussion portant sur les "mondes transmédiaux"¹⁵⁹ » (p. 66, notre traduction).

C'est dans cette perspective que nous nous situerons lorsque nous analyserons notre corpus, composé moins de récits que de mondes diégétiques dont plusieurs relèvent d'une construction impliquant une pluralité de médias. Nous nous appuierons, pour ce faire, sur les acquis des études de la transfictionnalité, de la transmédiatité et de l'intermédiatité.

5.3.2.2. *Transmédiatité, transfictionnalité*

Depuis un peu plus d'une quinzaine d'années, soit à partir de la parution de l'article « Transmedia Storytelling », d'Henry Jenkins (2003), popularisé trois ans plus tard par son livre *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006a), la transmédiatité est devenue la perspective dominante autour de laquelle se sont ralliés les chercheurs abordant les interactions entre les médias dans la co-construction d'un récit ou d'un monde diégétique.

Jenkins (2006a) propose l'expression « *transmedia storytelling* » – traduite alternativement par « récit » ou « narration transmédiatique », selon que l'on focalise sur le processus créatif ou l'objet – pour désigner la construction d'une fiction dont les différents éléments sont disséminés à travers une pluralité de médias avec pour objectif de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Dans sa forme idéale, nous dit-il, chaque médium apporte sa contribution au récit en fonction de ce qu'il fait de mieux. Chaque occurrence de la franchise doit être autosuffisante afin d'offrir une expérience de consommation autonome, mais constitue une porte d'entrée vers un monde fictionnel qui le déborde et gagne à être consommée aux côtés des autres occurrences du récit transmédiatique, dans la mesure où une approche à multiples niveaux de la narration favorise l'émergence d'un récit plus complexe, sophistiqué et gratifiant.

Le récit transmédiatique repose sur des environnements riches, aptes à accueillir une grande variété de personnages, et relève de « l'art de la création de mondes » (Jenkins 2006a, p. 114). Il survient dans le cadre d'une triple convergence économique, technologique et culturelle

¹⁵⁹ « a paradigm shift within media studies and narratology, away from the sole examination of “narrative” in different media toward the discussion of “transmedial worlds” » (Schröter 2015, p. 66).

impliquant des interactions entre une multiplicité de médias, de milieux de production et d'acteurs (producteurs et publics). Il relève de la co-crédation plutét que de l'adaptation de contenus d'un médium à un autre. Cela implique un contrôle exercé par une seule instance créatrice (un auteur ou une équipe d'auteurs) (Jenkins 2006a), donnant lieu à un processus de composition unique et donc à un « récit intracompositionnel » (Dena 2009). Toutefois, il existe de nombreux cas de figure où un récit devient transmédiatique à la suite d'expansions ultérieures, non initialement envisagées, suivant un « effet boule de neige » (Ryan 2013, p. 363). Ce phénomène survient lorsqu'un texte central devient un champ de référence commun aux textes subséquents. Dès lors, si le récit transmédiatique tel que conceptualisé par Jenkins relève d'une coordination des textes, il en existe d'autres, les « récits intercompositionnels » (Dena 2009), qui résultent d'une multitude de processus de composition non coordonnés. Il ressort alors dans nombre de cas des problèmes de continuité et de cohérence narrative. Des rapports hiérarchiques surviennent également lorsqu'il s'agit de déterminer quels textes peuvent ou non contribuer à un monde fictionnel transmédiatement construit (certains sont jugés canoniques* et d'autres, apocryphes*, comme les contributions amateur des fans). Enfin, le récit transmédiatique fonctionne selon un processus de « compréhension additive » (Jenkins 2006a) du monde auquel il se réfère, chaque texte contribuant à sa façon à enrichir la représentation que le récepteur s'en fait en proposant de nouvelles données diégétiques.

La construction partagée d'un récit ou d'un monde à travers une multitude de médias, lorsqu'il s'agit de fiction, établit un rapport de transfictionnalité entre les textes en interaction. La transfictionnalité, telle que théorisée par Saint-Gelais (2011), désigne un « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (p. 7). Celui-ci distingue plusieurs formes de transfictionnalité, parmi lesquels figurent l'expansion (œuvre prolongeant une diégèse), la version* et le croisement. Les récits transmédiatiques constituent donc des phénomènes transfictionnels impliquant plusieurs médias distincts dont la rencontre favorise des expansions diégétiques mais aussi, dans une moindre mesure, des croisements et des versions, que ces dernières soient le fait des producteurs de la franchise ou de *fans* (*fan art*, *fan fiction**, création amateur de jeux vidéo, de jeux de rôle sur table ou grandeur nature, etc.).

5.3.2.3. *Intermédialité*

La perspective transmédiatique de Jenkins (2006a) repose sur l'idée d'une synergie et d'une circulation fluide des données diégétiques entre des médias participant de manière non problématique à un récit cohérent, non contradictoire, le tout favorisé par une triple convergence économique, technologique et culturelle. Chaque texte, selon lui, possède un poids équivalent dans le processus de compréhension additive du monde diégétique. Cette perspective contribue à masquer un « angle mort intermédiaire » (Beil et Schmidt 2015, p. 74) en occultant la réalité des écarts entre les médias, c'est-à-dire une résistance médiatique : d'un médium à l'autre, rappelle Besson (2014), il se produit des transformations, des pertes et des impossibilités; il existe une opacité propre à chacun.

Comme en témoignent nombre de recherches récentes portant sur la relation entre le jeu vidéo et les autres médias au sein de franchises transmédiatiques, notamment, elles occultent en effet certaines contradictions, discontinuités et impossibilités narratives qui traversent les récits en raison de l'interaction d'une multitude de dispositifs médiatiques, sans compter les frictions, tensions et conflits entre les acteurs (producteurs et publics) et les technologies en cause. Dans un tel contexte, on ne peut faire l'économie d'une perspective intermédiaire, de sorte que les travaux récents, qu'ils mobilisent ou non explicitement cette perspective, témoignent de la nécessité de réduire l'angle mort intermédiaire¹⁶⁰.

Prise dans son acception large, l'intermédialité s'intéresse aux relations entre les médias en considération de leurs caractéristiques techniques et matérielles, soit dans l'optique d'une intermatérialité (Besson 2014). Il s'agit d'un terme générique rendant compte de tous les phénomènes qui prennent place entre les médias et désigne donc les configurations relevant de la traversée de leurs frontières (Rajewsky 2005). En bref, la transmédiaticité désigne une perspective portant sur des objets situés au-delà des spécificités médiatiques – des mondes et des récits construits à l'aide d'un ensemble de médias, par exemple –, alors que l'intermédialité porte sur ce qui se joue entre les médias, c'est-à-dire dans leur rencontre.

¹⁶⁰ Sur la question, voir Duret (2018b).

L'intermédialité inclut les interactions qui ont lieu dans le cadre d'un récit transmédiatique, que Schröter (2011) qualifie « d'intermédialité formelle », ou « transmédiat » (« *formal or transmedial intermediality* »). Celle-ci se fonde sur l'idée d'une structure formelle¹⁶¹ non spécifique à un médium en particulier, mais présente dans plusieurs. Les concepts et principes de cette structure sont séparés de la base matérielle du médium, relativement autonomes malgré le fait qu'ils s'actualisent à l'intérieur d'un substrat médiatique. L'intermédialité ainsi conçue rend compte des phénomènes transmédiatiques. Schröter inclut la transposition médiatique (Rajewsky 2005), soit l'adaptation d'une œuvre dans un autre médium (du roman au cinéma, de la série télévisée au jeu vidéo, etc.), comme une forme d'intermédialité formelle. De la sorte, il existe « une homologie formelle ou structurelle entre des artefacts venus de différents médias que l'on peut analyser [...] en tant que "dispositifs" transtextuellement (c'est-à-dire transmédiatiquement) motivés¹⁶² » (Schröter 2011, p. 5, notre traduction). Néanmoins, nous dit Schröter (2011), cette position de l'intermédialité s'avère paradoxale : si elle implique un terrain transmédiat commun à plusieurs médias, il y a transfert d'un médium à l'autre, de sorte que les procédures de chacun doivent être à la fois suffisamment non-spécifiques pour permettre ce transfert et suffisamment spécifiques pour qu'il soit possible de distinguer les contextes médiatiques de départ et d'arrivée. Parker (2013), sans se référer directement à l'intermédialité formelle, montre bien ce qu'un récit transmédiatique recèle en termes de résistance médiatique en prenant l'exemple de *Star Wars*. Les jeux vidéo y occasionnent des problèmes de continuité narrative et de canonicité. Il convient, selon lui, d'évaluer leur canonicité en fonction non seulement des composantes fictionnelles de la franchise, mais également de ses règles. Si le récit des jeux s'accorde avec le canon de *Star Wars*, sa structure formelle est susceptible de s'en écarter. On ne peut les considérer comme des éléments sans impact sur le récit, car leur influence se fait également ressentir à un tel niveau : la possibilité d'abandonner ou d'échouer lors d'une mission, par exemple, contrevient au canon de la franchise¹⁶³. De plus, souligne-t-il, le caractère non linéaire de la narration vidéoludique met à mal la continuité narrative.

¹⁶¹ Structure formelle : ensemble de règles, paramètres et procédures encadrant les actions des joueurs et simulant le monde diégétique du jeu, conférant à ce dernier cohérence et jouabilité (voir Duret 2014a).

¹⁶² « formal and structural homologies between artifacts of different media origin can be analyzed [...] as "transtextually" (i.e., transmedially) motivated "devices" » (Schröter 2011, p. 5).

¹⁶³ Selon nous, le problème en question peut se régler si l'on ne considère comme participant au récit que les séquences de jeu satisfaisant les conditions de victoire requises par la structure formelle. Les séquences se soldant par l'abandon ou l'échec sont alors considérées comme non-advenues dans le monde diégétique dudit jeu.

Le problème de non-linéarité est particulièrement visible lorsqu'un jeu propose plusieurs dénouements en fonction des choix effectués par le joueur tout au long d'une partie (épargner ou éliminer un ennemi, agir égoïstement ou de manière altruiste, etc.) et de sa performance (nombre de points accumulés, de quêtes réalisées, d'artefacts découverts...). En effet, lorsque le récit d'un tel jeu sert de point de départ à une expansion proleptique¹⁶⁴ du monde fictionnel, la coexistence de dénouements mutuellement exclusifs s'avère problématique. Une franchise telle que *Drakengard* (*Drag-On Dragoon*, dans la version japonaise) évite un tel écueil de deux manières. D'abord, elle repose sur un univers dans lequel des mondes possibles évoluent en parallèle, à la suite d'un événement historique – « The Great Collapse » – présenté comme un « phénomène de divergence dans un monde multiple » (« *Multiple-World Divergence Phenomenon* ») (Drakenpedia 2018). Les jeux *Drakengard I*, *II* et *III* existent donc dans un même univers, mais se déroulent dans des mondes parallèles dotés de leur séquence d'événements propre. En d'autres mots, si le récit vidéoludique propose plusieurs fins distinctes, la possibilité de leur coexistence, aussi problématique soit-elle au premier regard, s'avère diégétiquement justifiée par un artifice cher à la fiction, conséquent avec les genres de la *fantasy* et de la science-fiction. Ensuite, la franchise arrime ses expansions proleptiques à la suite d'un seul des dénouements proposés par le jeu¹⁶⁵. Par exemple, la fin « A » de *Drakengard III* donne lieu à deux expansions proleptiques, soit la bande-dessinée *Shi Ni Itaru Aka* et la nouvelle « Drakengard 1.3 ». Les cinq nouvelles « The Stone Flower », « And Then There Were None », « The Red and the Black », « A Little Princess » et « The Magic Mountain », ainsi que le jeu vidéo *Nier*, s'arriment à la fin « E » du jeu vidéo *Drakengard I*. De la fin « B » de *Nier* découle la nouvelle « Around the World in Eighty Days » et de la fin « D », les nouvelles « The Lost World » et « The Fire of Prometheus », un drame audio sur disque compact intitulé *The Space War*, deux pièces de théâtre intitulées *YoRHa* et *YoRHa Boys* et le jeu vidéo *NieR:Automata* (Alexiel 2018).

Problématiques également en termes de continuité narrative et de cohérence du monde diégétique dans le cadre d'une intermédialité formelle sont les expansions d'un monde produites par des *fans*, qui échappent à la logique d'un récit intracompositionnel et à son exigence de cohérence

¹⁶⁴ Il y a expansion proleptique lorsque les événements narrés dans un récit prennent place chronologiquement après ceux d'autres récits qui y sont liés transfictionnellement (Saint-Gelais 2011).

¹⁶⁵ C'est également la stratégie privilégiée par la franchise *Dead Rising*, étudiée dans cette thèse.

narrative. C'est ce qui se produit, notamment, dans le cas des jeux de rôle goréens organisés dans l'environnement virtuel multi-usagers *Second Life*, comme le montrent nos recherches sur le sujet (voir, notamment, Duret 2014a,b,c, 2015a,b,c, 2016a,b, 2017a, 2018a). Créations amateur élaborées par des *fans*, ces jeux, qui se déroulent sur une multitude de serveurs, proposent une expansion du monde diégétique de la série romanesque *The Chronicles of Gor*, de John Norman. Dans le passage des romans aux jeux de rôle, les modalités de procéduralisation¹⁶⁶ de l'*ethos*¹⁶⁷ du monde fictionnel de Gor divisent la communauté des joueurs. Les romans sont porteurs d'une thèse, la loi de l'ordre naturel, qui structure l'ensemble du monde de Gor et, au premier chef, ses lois, ses mœurs et son organisation sociale. Les tenants d'une application littérale de la loi de l'ordre naturel dans les jeux de rôle s'opposent à ceux qui remettent sa validité ou sa pertinence en cause et qui modifient les règles et procédures du jeu en conséquence. Aussi, les événements diégétiques émergeant du jeu et contribuant à l'expansion du monde de Gor se montrent-ils contradictoires, mutuellement exclusifs. Une lutte oppose alors les joueurs sur la question de la validité des événements diégétiques, selon qu'ils respectent ou non les romans considérés comme textes canoniques.

La question de la résistance médiatique impliquée dans les mondes transmédiatiques n'est pas sans pertinence pour la mésocritique. Pour reprendre l'exemple des jeux de rôle goréens (voir Duret 2016a), les spécificités médiatiques des environnements virtuels multiusagers de *Second Life* contrecarrent la construction d'une médiance d'inspiration médiévale (économie agraire et artisanale) par les joueurs en accordant une survisibilité à un ensemble de dispositifs associés à la logique du non-lieu (Augé 1992) (circulation fluide et instantanée des biens, des capitaux et des personnes dans la logique d'une économie mondiale intégrée), qui lui est antithétique. Des

¹⁶⁶ Processus en vertu duquel les lois et les caractéristiques assurant la cohérence et l'originalité d'un monde diégétique sont transposées sous la forme de règles, de paramètres et de dispositifs techniques dans la structure formelle d'un jeu, conférant à ce monde sa jouabilité (Duret 2018a).

¹⁶⁷ Terme à resituer ici dans le cadre de la théorie des mondes transmédiatiques. Klasturp et Tosca (2004) définissent les mondes transmédiatiques comme des systèmes abstraits de contenus d'où émergent un répertoire d'histoires fictionnelles et des personnages pouvant être actualisés ou dérivés à travers une variété de médias. Ce qui les caractérise, selon elles, c'est le fait que les publics et les concepteurs partagent une image mentale de leur « mondéité » (*worldness*), c'est-à-dire un nombre de composantes distinctives provenant du premier texte dans lequel ils sont dépeints, mais enrichies et modifiées en fonction des textes subséquents. Klasturp et Tosca mettent au jour trois composantes centrales d'un monde transmédiatique : le *mythos* comprend les histoires, les mythes et les légendes qui lui servent d'arrière-plan; le *topos*, ses caractéristiques géographiques et historiques; et l'*ethos*, son éthique, ses valeurs morales et le code de conduite de ses personnages.

tensions similaires ont également été mises au jour dans *Arcadia*, un autre environnement virtuel multi-usager présent dans *Second Life* (Duret 2017c).

En raison de l'opacité des médias dans la rencontre desquels les mondes diégétiques émergent, l'expression « monde diégétique intermédial » s'avère préférable à celles de « récit et de monde transmédiatiques » pour qualifier le fruit de la construction de diégèses à travers deux ou plusieurs médias.

Ainsi, pour la mésocritique, les vastes mondes digétiques de la culture de genres constituent un terrain de recherche privilégié en ce qui a trait à la question de l'habiter et de ses milieux : les données diégétiques y abondent. Aborder de tels espaces exige un regard transfictionnel et intermédial apte à embrasser des mondes et non des œuvres singulières.

5.3.2.4. Le monde diégétique et son écosystème transtextuel

Élaborer un corpus sur la base de mondes diégétiques implique d'identifier les différents textes qu'ils convoquent, lui sont solidaires et s'avèrent nécessaires à une analyse mésocritique, jetant sur eux un éclairage additionnel, mais parfois aussi des contradictions, des indéterminations et, enfin, une pluralité de postures d'ordre onto-géographique. En d'autres termes, il s'agit de resituer le monde diégétique à l'étude dans son écosystème transtextuel (Duret 2017a) afin de rendre compte de la richesse et de la complexité de son travail de mise en configuration d'une médiance.

La transtextualité telle que la définit Gérard Genette (1979) relève de la transcendance textuelle du texte. Elle désigne « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (p. 87), appelés « transtextes ». L'intertextualité*, la paratextualité*, l'hypertextualité*, la métatextualité* et l'architextualité* sont les cinq relations subsumées sous le terme de « transtextualité » (Genette, 1982). L'écosystème transtextuel, dans le cadre qui nous intéresse ici¹⁶⁸, comprend la constellation des transtextes qui concourent à produire un monde diégétique ou actualisent certaines de ses potentialités en termes mésocritiques.

¹⁶⁸ Nous avons initialement élaboré ce concept pour l'analyse des jeux de rôle goréens, hors de toute problématique mésocritique.

Genette (1982) distingue cinq formes de transtextualité, que nous verrons maintenant en les ponctuant d'exemples extraits des *Chronicles of Gor* et des jeux goréens pris en tant qu'expansion du monde diégétique de Gor, mais également d'œuvres figurant dans notre corpus, tous pertinents en termes mésocritiques.

5.3.2.4.1. L'intertextualité

La première forme de transtextualité est l'intertextualité au sens strict, initialement définie par Kristeva (1969) et vue comme une « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, [...] par la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette, 1982, p. 8). L'intertextualité inclut la citation, le plagiat et l'allusion.

Par exemple, plusieurs intertextes doctrinaux¹⁶⁹ (Suleiman 1983) émaillent le cycle romanesque *The Chronicles of Gor*, de John Norman. L'habiter caractéristique de la planète Gor, que dépeignent les romans, se voit configuré en fonction d'une thèse, la loi de l'ordre naturel. Cet habiter prend principalement la forme d'un « être ensemble » et d'un « être sur Terre ». Dans le premier cas, la société goréenne repose sur une dissymétrie et une complémentarité naturelles, biologiquement et psychologiquement prédéterminées – plutôt que contingentes et socialement construites – des relations hommes-femmes. Dans le second cas, « l'être sur Terre », Gor constitue un environnement antiquariste et médiévaliste âpre et hostile, peuplé de super-prédateurs et de guerriers surpuissants. Ce sont les mécanismes de la sélection naturelle, basés ici sur la survie du plus apte, qui président à cet état de fait. L'un des intertextes doctrinaux appuyant l'habiter propre à la loi de l'ordre naturel figure dans *Tarnsman of Gor*, le premier roman du cycle, quand le narrateur décrit les mécanismes évolutifs en jeu entre le larl, version goréenne du léopard terrien, et sa proie :

Quelle qu'en soit la raison, le larl préférera toujours ruiner une chasse, même prometteuse d'une curée de plusieurs animaux, plutôt que de permettre à une seule bête de filer devant lui vers la liberté. Je présume que c'est purement instinctif de sa part mais, sur une série de générations, cette méthode aboutit à l'élimination d'animaux qui, s'ils survivaient, transmettraient leur intelligence, ou peut-être leurs

¹⁶⁹ Dans une fiction à thèse, dont l'objectif premier est de démontrer la pertinence et la souhaitabilité de l'application d'une certaine doctrine (politique, philosophique, religieuse, etc.) hors de l'œuvre qui la véhicule, les intertextes doctrinaux renvoient à un corpus de textes non fictionnels dans lesquels sont exposées ses principales idées et arguments.

imprévisibles réactions de fuite, à leur descendance. Quoi qu'il en soit, quand le larl perd sa chasse, les animaux qui s'échappent sont ceux qui n'ont pas essayé de rompre le cercle, ceux qui se laissent rassembler facilement. (Norman 1992 [1966], p. 142)

Un autre exemple d'intertexte doctrinal figure dans *Nomads of Gor*, lorsqu'un personnage paraphrase, en termes goréens, le célèbre *Homo homini lupus est* (« L'homme est un loup pour l'homme), de Plaute, énonçant : « L'homme est un larl pour l'homme » (Norman 1992 [1969], p. 10). La référence devient plus explicitement hobbesienne au regard de l'allusion à l'*Épître dédicatoire* de *Le citoyen, ou les fondements de la politique (De Cive)* « Et certainement il est également vrai, et qu'un homme est un dieu à un autre homme, et qu'un homme est aussi un loup à un autre homme » (Hobbes 2002 [1642], p. 22), qui figure dans *Priest-Kings of Gor* sous la forme suivante, énoncée par un Prêtre-Roi¹⁷⁰ : « – Votre espèce est étrange [...] À moitié larl, à moitié Prêtre-Roi » (Norman 1992 [1968], p. 195). L'intertexte hobbesien appuie plus fortement l'état de nature qui caractérise la planète Gor, une forme d'être ensemble conforme à la loi de l'ordre naturel.

5.3.2.4.2. La paratextualité

La seconde forme de transtextualité est la paratextualité. Le paratexte est composé des discours, des commentaires et des présentations qui entourent une œuvre : le titre, l'emballage, la préface, les notes infrapaginales, les entrevues de l'auteur, etc. C'est un lieu de transition et de transaction entre le texte et le monde extérieur, servant la réception du texte (Genette 1987).

Pour reprendre l'exemple des *Chronicles of Gor*, les illustrations de couverture des romans produites par Boris Vallejo, Franz Frazetta, Gino D'achille et Ken Kelly constituent des paratextes dont l'analyse est pertinente en termes mésocritiques. Ils appuient la dissymétrie des relations hommes-femmes en célébrant le corps musculeux des hommes, sculpté alors qu'ils somatisent un milieu hostile et guerrier par le biais du combat au corps-à-corps (relations avec autrui faiblement médiées) (section 6.6.1.1.), et celui, pulpeux et hautement sexualisé de femmes esclaves en position de soumission.

¹⁷⁰ Les Prêtres-Rois sont des êtres insectoïdes surévolus auxquels les Goréens rendent un culte divin.

Figure 1 – Couvertures des romans *Tarnsmen of Gor*, (à gauche) et *Kajira of Gor* (à droite), respectivement illustrées par Boris Vallejo et Ken Kelly.



Source : Taylor (2011).

5.3.2.4.3. La métatextualité

La troisième forme de transtextualité est la métatextualité, qui désigne la relation critique unissant deux textes, l'un faisant le commentaire de l'autre (Genette 1982). Bien entendu, l'analyse critique scrupuleuse d'une œuvre implique la consultation préalable des métatextes appartenant à la littérature scientifique et s'y rapportant directement. Mais ici, lorsque nous nous référons au terme « métatexte », nous pensons plus spécifiquement aux textes exégétiques produits par les récepteurs d'une œuvre (le plus souvent des *fans*), c'est-à-dire des textes porteurs de leur interprétation personnelle. Ces exégèses sont habituellement diffusées – sous forme audio (podcasts), vidéo ou écrite – sur des forums, des blogs, des encyclopédies en ligne, mais aussi des plateformes de diffusion telles que *YouTube* et *Daily Motion*. Leur intérêt, pour le mésocriticien, vient du fait que ces métatextes sont porteurs d'une pluralité d'appréciations sur la médiance d'une œuvre ou sa contre-proposition, de même que d'inférences sur sa diégèse. En abordant des textes de cette nature, on embrasse alors des discours plus larges concernant la réception de l'œuvre, ce qui permet de ne pas limiter la lecture mésocritique à la seule posture textualiste.

Dans le cas des jeux de rôle goréens, par exemple, les métatextes participent activement à la diégèse d'une œuvre. Leur influence est incontournable, puisque nombre de joueurs n'ont pas lu les *Chronicles of Gor* et connaissent la diégèse goréenne par l'intermédiaire des seuls textes exégétiques (résumés des œuvres, encyclopédies en ligne, *fanzines*, pages personnelles, blogs, etc.), partagés entre une lecture littérale des œuvres de Norman et la défense de la thèse de l'ordre naturel qu'elles promeuvent, d'une part, et une lecture distanciée qui remet en question le déterminisme de cet ordre et avance la possibilité qu'il constitue, dans la diégèse goréenne, un construit social et culturel dont la précellence peut être remise en question, d'autre part. Les métatextes représentent alors des auxiliaires dans la création des personnages. Ainsi, un tenant de la posture distanciée se verra en mesure d'incarner une femme guerrière, ce que refuse la lecture littérale. De plus, les métatextes participent indirectement à la création de dispositifs et règlements de jeu divergents – ce que nous appelons la procéduralisation du monde de Gor dans le cadre des jeux de rôle goréens (Duret 2018a) – en influençant ceux qui se trouvent à l'origine du processus. Par exemple, certains serveurs de jeu édictent des règlements interdisant l'entrée aux guerrières ou, plus largement, le port d'armes aux avatars féminins. Les modérateurs dévient alors le droit d'existence des séquences de combat ne respectant pas ces règlements dans la diégèse en proclamant, suivant la formule en usage, un « *invalid rp* ». D'un point de vue mésocritique, les métatextes introduisent une dynamique dialogique opposant un ordre déterminé à un ordre socialement et culturellement construit, contingent, dans une diégèse initialement structurée en fonction d'un principe monologique, soit la loi de l'ordre naturel édictée de manière inambiguë dans le cadre des romans à thèse du cycle *The Chronicles of Gor*.

5.3.2.4.4. L'hypertextualité

La quatrième forme de transtextualité est l'hypertextualité, que Genette (1982) définit comme un phénomène se référant à la relation établie entre deux textes dont l'un se greffe à l'autre, en est la transformation. Il s'agit d'un texte au second degré. C'est le cas de la trilogie bédéique *Salammbô*, de Philippe Druillet (1980, 1982, 1986), hypertexte du roman historique de Gustave Flaubert, ce dernier constituant alors son hypotexte¹⁷¹.

¹⁷¹ Il s'agit d'un cas intéressant, dans la mesure où la trilogie de Druillet s'inscrit plus largement dans le cycle qu'il consacre à son personnage Lone Sloane, qui inclut également *Lone Sloane : Le Mystère des Abîmes* (1966), *Les 6 Voyages de Lone Sloane* (1972), *Delirius* (avec le scénariste Jacques Lob) (1973), *Gail* (1978), *Chaos* (2000) et

L'hypertextualité rend compte de cas où la dérivation de l'hypotexte à l'hypertexte est « à la fois massive et déclarée, d'une manière plus ou moins officielle » (Genette 1982, p. 19).

Dans notre corpus, la franchise transmédiatique *Enslaved: Odyssey to the West* se présente comme un hypertexte des *Pérégrinations vers l'Ouest*, roman chinois du XVI^e s. écrit par Wu Cheng'en. Le rapport hypertextuel est double. Il y a transposition de personnages et de quêtes issus d'un monde fantastique peuplé de divinités et de démons (celui des *Pérégrinations*), dans un monde science-fictionnel et post-catastrophique (*Enslaved*). Ensuite, on passe du roman au jeu vidéo et à la bande dessinée. Dans une perspective mésocritique, la relation d'hypertextualité signale le caractère médiévaliste de la franchise et permet également, dans la comparaison entre l'hypotexte et l'hypertexte, de mettre en lumière la question de la démediation, présente dans le second, mais absente dans le premier¹⁷².

5.3.2.4.5. L'architextualité

De la cinquième forme de transtextualité, l'architextualité, Genette (1982) écrit qu'elle est « l'ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier » (p. 7).

C'est le type de rapport qui unit l'ensemble des œuvres de notre corpus, dans la mesure où, indépendamment de leur caractère transmédiatique et transfictionnel, elles procèdent de trois grands ensembles architextuels qui les transcendent et se recoupent. Le premier se compose des textes médiévalistes (du roman *Yvanhoe*, de Walter Scott, au feuilleton audio diffusé sur internet et à la bande dessinée *Le Donjon de Naheulbeuk*, en passant par le jeu de rôle *Dungeons and Dragons*, de Gary Gygax et Dave Arneson, et la franchise transmédiatique *Star Wars*), au-delà de leur degré d'emprunt au Moyen Âge historique et à ses propres textes. Le second se compose des textes relevant du post-catastrophique (du roman *The Last Man*, de Mary Shelley, à *Oblivion*, de Joseph Kosinski, en passant par la trilogie romanesque *MaddAddam*, de Margaret Atwood et le

Delirius 2 (avec les scénaristes Jacques Lob et Benjamin Legrand) (2012). Il y a alors transposition de données diégétiques (personnages, villes, situation géopolitique) issues du roman de Flaubert dans le monde diégétique science-fictionnel de Druillet.

¹⁷² Ce qui est également vrai dans un autre hypertexte de ce classique de la littérature chinoise : la série télévisée *Into the Badlands* (Alfred Gough et Miles Millar 2015-).

jeu vidéo *The Last of Us*, de Naughty Dog), et le troisième, des textes caractérisés par une structure rhétorique de nature utopique (du roman *Utopia*, de Thomas More, à la série télévisée éponyme, de Dennis Kelly, en passant par le jeu vidéo *Inside*, de Playdead).

Dans une perspective mésocritique, la mise en contiguïté d'œuvres en relation d'architextualité permet d'évaluer la manière particulière de chacune de travailler certains motifs ou certaines configurations spatiales figurant dans un ensemble architextuel.

Crowley (2008) souligne qu'il existe une opposition classique, dans les œuvres de science-fiction, entre un collectivisme oppressant et la révolte individuelle. Sinnreich (2016) abonde dans le même sens lorsqu'il affirme que les récits modernes, dont la science-fiction, « tendent à débiter avec l'individu comme entité axiomatique pour tisser ensuite des contes à la fois édifiants et célébratoires autour de ses exploits, faiblesses et échecs¹⁷³ » (p. 5670, notre traduction). Au cours de la guerre froide, nous dit Crowley, confrontée à des idéologies collectivistes, la science-fiction occidentale s'appuiera sur le spectre du collectivisme et la menace qu'il fait peser sur l'individualisme, puis les mettra en scène sous la forme d'États politiques dystopiques aux bureaucraties déshumanisantes, comme on le voit dans *Nineteen Eighty-Four*, de George Orwell (1949), et *Anthem*, d'Ayn Rand (1946), ainsi que sous la forme dysphorique d'espèces extraterrestres ou d'amalgames machiniques eusociaux partageant une conscience unique. Dans notre corpus, le jeu *Dead Rising 3* reprend l'axiologie « individualisme » (euphorique) contre « collectivisme » (dysphorique) en opposant un groupe de survivants – une communauté cinétique (section 6.6.5.1.) dont le sort repose sur les ressources d'un héros individuel (incarné par le joueur) à des morts-vivants assimilés explicitement à une entité eusociale (une colonie de guêpes). Cette entité, toutefois, ne procède plus d'un État collectiviste et autocratique, mais d'une collusion entre une organisation transnationale (une société pharmaceutique) et un État démocratique et libéral (le gouvernement américain). L'œuvre diverge ici des dystopies de la guerre froide et rejoint un ensemble de fictions post-catastrophiques mettant en scène des morts-vivants et reprenant les principes d'organisation spatiale de la mondialisation, représentatives de ce que Bishop (2015) qualifie « d'esthétique gothique globalisée » (« *globalized Gothic*

¹⁷³ « tend to begin with the individual as an axiomatic entity, and then to weave both cautionary and celebratory tales around his feats, foibles, and failures » (Sinnreich 2016, p. 5670).

aesthetic »). En termes d'habiter, on dénote une opposition entre deux « être ensemble » antithétiques et la proposition d'une forme d'organisation sociale intermédiaire, communautaire, vue comme assemblage *ad hoc* d'individualités solitaires, désormais désenclavées. Une telle proposition devient évidente lorsqu'on l'évalue à la lumière d'autres fictions post-catastrophiques des décennies 2000 et 2010 (le roman *The Pesthouse* et le cycle de bandes dessinées *The Walking Dead*, notamment). En rapport synecdochique avec les non-lieux (Augé 1992), le mort-vivant met en lumière la menace que ceux-ci font peser sur la socialité à l'échelle locale et la nécessité de leur mise à l'échelle humaine (« faire avec l'espace » et « être ensemble »). La spécificité du discours mésocritique de l'œuvre n'apparaît ici pleinement qu'à la lumière d'une lecture architextuelle, c'est-à-dire en replaçant *Dead Rising* dans un ensemble de textes dystopiques et un sous-ensemble de textes post-catastrophiques.

À ces cinq relations distinguées par Genette, nous pourrions ajouter celle de la cotextualité, concept central de la sociocritique proposé par Duchet (1980) examiné plus haut (section 5.3.1.).

5.3.2.4.6. L'écosystème transtextuel

La détermination des limites de l'écosystème transtextuel soulève plusieurs questions : l'analyste doit-il y inclure les textes faniques* ou se concentrer uniquement sur les textes canoniques? Doit-il sélectionner des textes concourant directement à la construction du monde diégétique ou inclure des textes plus périphériques offrant un commentaire sur ce monde sans entretenir avec lui de rapport transfictionnel? Lorsqu'un monde diégétique fait l'objet d'adaptations, est-il pertinent d'adopter une perspective comparatiste et de les appréhender dans un même corpus? La réponse à ces questions et, corrélativement, les limites imposées à l'écosystème transtextuel, dépendent évidemment de la posture de l'analyste, de l'ampleur de sa recherche et de la problématique adoptée en termes de milieu et d'habiter. La mésocritique adopte une perspective (onto)géocentrée, et non égocentrée : il s'agit de mettre au jour les rapports qu'une société – et non un individu en particulier – entretient avec son environnement. Par principe, les transtextes d'un monde diégétique méritent toute l'attention de l'analyste dès lors qu'ils témoignent d'une posture portant sur ses milieux et son habiter. Toutefois, si une œuvre peut être raisonnablement circonscrite, l'acte devient difficilement envisageable lorsqu'il est question de mondes diégétiques et apparaît bien davantage aléatoire lorsqu'il s'agit, cette fois, de déterminer

l'écosystème dans lequel il évolue. Les discours mésocritiques ne se laissent jamais aisément borner et toute tentative à cet effet nécessite des justifications et des précautions de la part du mésocriticien.

Pour notre part, nous proposerons des écosystèmes à étendue limitée, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous sommes restreint en termes d'espace et de temps. Les efforts consacrés à cette thèse se concentrent sur la mise en place des principes généraux guidant la mésocritique, d'une part, et d'autre part, sur la mise au jour de configurations onto-géographiques axées sur la mise en coprésence du couple oppositionnel cosmicité/acosmie dans un ensemble de fictions médiévalistes post-catastrophiques. Cela laisse peu de place à une analyse exhaustive des mondes diégétiques figurant dans notre corpus et, conséquemment, nos analyses remplissent davantage une fonction illustrative, prélude à un projet de recherche beaucoup plus vaste.

5.3.3. La spatialité des textes

Le troisième intérêt ayant conduit au développement de la mésocritique, porte sur la spatialité des textes. Les relations à l'espace étant culturellement et socialement construites, cet intérêt oblige l'examen des interactions entre le texte et la société. Qui plus est, aborder des mondes diégétiques denses, exhaustifs et complexes, caractérisés par une géographie, des sociétés et un environnement richement détaillés implique une perspective macroscopique susceptible de les rendre significatifs et de montrer en quoi ils font système. C'est pourquoi il devient pertinent d'articuler l'analyse de ces mondes autour du concept – spatial, topologique – de l'habiter, qui rend compte, avec ses cinq dimensions constitutives¹⁷⁴, de tels mondes dans leur globalité, en tant qu'ils sont habités, bien sûr, mais également en tant qu'ils sont métaphoriquement habitables. Cette dernière affirmation exige des précisions : elle rend compte du fait que les mondes diégétiques en question, lorsqu'ils désignent un habiter référentiel, permettent une cartographie de soi en tant que corps animal et médial (section 5.2.1.). De plus, ces mondes proposent des modalités alternatives de l'habiter, applicables hors des textes. Ainsi, lorsqu'il est question d'interactions entre le texte et la société (ou, en ce qui nous concerne, entre le texte et l'écoumène), il ne s'agit pas uniquement de rendre compte des modalités d'inscription et de

¹⁷⁴ L' « être dans l'espace », le « faire dans l'espace », le « faire avec l'espace », l' « être ensemble dans l'espace » et l' « être entre les espaces ».

retravail de milieux référentiels et de leur habiter dans le texte, mais également de l'inscription et du retravail du texte dans et sur les milieux habités, en ce sens que la manière dont on se représente l'écoumène et l'expérience que l'on en a – qui passe notamment par la consommation de textes – influence la manière dont on se projette dans ce même écoumène pour le transformer.

En outre, alors qu'il est question de spatialité des textes, la mésocritique opère un glissement du lieu vers le milieu et l'habiter. On le sait, l'étude de la représentation du lieu figure au centre des préoccupations de la géocritique telle qu'entendue par Westphal (2000, 2007), Lahaie (2009) et Tally (2011, 2012). Dans le cas de Tally, la géocritique doit être entendue dans un sens plus large que ceux de Westphal ou de Lahaie. Issue du champ de la littérature comparée, cette approche interdisciplinaire (instruite non seulement aux études littéraires, mais également à la philosophie, à la psychanalyse, à la géographie humaine, à l'anthropologie, à la sociologie et aux sciences politiques, notamment) a pour but, selon Westphal (2000), d'

articuler la littérature autour de ses relations à l'espace, de promouvoir une [...] poétique dont l'objet serait non pas l'examen des représentations de l'espace en littérature, mais plutôt celui des *interactions* entre espaces humains et littérature, et l'un des enjeux majeurs une contribution à la détermination/indétermination des identités culturelles (p. 17).

Si ses objets d'étude sont d'abord littéraires, des œuvres issues d'autres médias ne sont pas exclues, néanmoins, à l'instar des productions filmiques, comme le propose Lahaie (2011, 2014) et comme en témoigne le colloque « Pour une géocritique du texte et du cinéma francophones », organisé à l'Université McGill en 2016. Il s'agit d'adopter sur les lieux référentiels un point de vue pluriel, multifocalisé, au cœur de représentations tant autochtones qu'allogènes, afin de toucher « par là même de plus près à la véritable essence identitaire de l'espace étudié [...] [et obtenir] en même temps [...] la confirmation que toute identité culturelle n'est que le fruit d'un incessant travail de création, et de re-création » (Westphal 2000, p. 32). Son enjeu est « de cerner la dimension littéraire des lieux, de dresser une cartographie fictionnelle des espaces humains. C'est ensuite qu'elle permet de situer l'œuvre en perspective d'un référent spatial plus ou moins largement exploité » (p. 34).

La géocritique de Westphal préfère aux analyses *égocentrées* du lieu une lecture *géocentrée*. Selon ce dernier, les analyses égocentrées se concentrent sur une perspective individuée, celle de

l'auteur ou d'un personnage, et produisent un discours sur l'écrivain plutôt que sur le lieu en question. Elles caractérisent, par exemple, l'imagologie¹⁷⁵. À l'inverse, la géocritique place le référent spatial au centre de son analyse. Ainsi,

c'est au référent spatial qu'il appartiendra de fonder la cohérence de l'analyse et non plus à l'auteur et à son œuvre. En un mot, on se mouvra de l'écrivain vers le lieu et non plus du lieu vers l'écrivain, au fil d'une chronologie complexe et de points de vue divers (Westphal 2007, p. 183).

Il s'agit, pour reprendre l'exemple de Westphal, d'aborder non pas l'Alexandrie de Lawrence Durrell dans son *Quatuor d'Alexandrie*, mais la ville d'Alexandrie à la rencontre des récits qu'en ont fait Durrell, Volney, Constantin Cavafis, Stratis Tsirkas et Edwar al-Kharat, par exemple. L'analyse géocentrée implique une perspective multifocalisée sur le lieu, un croisement des subjectivités, d'où la nécessité, de la part du géocriticien, d'adopter un corpus d'œuvres le plus large possible portant sur un même référent spatial. Ce référent peut être réel (par exemple, Montréal, le quartier Montparnasse, la place Saint-Marc) ou imaginaire (Atlantide, la Poldévie, l'Hyperborée, etc.) mais, dans le second cas, les lieux imaginaires doivent avoir été investis par plusieurs auteurs.

C'est sur la question de la géocentricité des analyses que Tally (2012) se distingue de Westphal, dont il juge l'approche trop restrictive. Selon lui, en effet, elle

ne se montre pas en mesure d'englober la gamme entière des représentations spatiales allant du Saint-Pétersbourg « réel » de Dostoïevski ou du comté de Yoknapatawpha « fictionnel » de Faulkner à la Terre du Milieu « fantastique » de Tolkien et de nombreuses autres qui constituent également des sites importants de l'exploration géocritique (p. 144).

En d'autres termes, l'analyse géocentrée exclut les lieux imaginaires relevant d'une œuvre ou d'une instance auctoriale uniques. Or, pour Tally, les mondes imaginaires constituent « de nouveaux espaces pour une investigation critique, dans lesquels nous pourrions considérer la manière dont les auteurs cartographient leur monde et dont les lecteurs s'engagent auprès de telles cartes¹⁷⁶ » (p. 144, notre traduction). Au même titre que les lieux référentiels, ces lieux imaginaires méritent toute l'attention de l'analyste de la spatialité, car leur cartographie apporte

¹⁷⁵ En littérature comparée, l'imagologie a pour objet d'étude la représentation de l'étranger.

¹⁷⁶ « new spaces for critical inquiry, in which we may see the ways that writers map their world and readers engage with such literary maps » (Tally 2012, p. 144).

une meilleure compréhension du monde dans lequel nous vivons; elle s'avère « décisive pour une compréhension concrète de notre être-au-monde [...] [car] [d]ans la tentative de penser de manière critique les espaces et lieux de notre propre monde, nous nous voyons fréquemment encouragés à imaginer d'autres espaces¹⁷⁷ » (p. 144, notre traduction), parmi lesquels figurent au premier chef les utopies.

La mésocritique s'intéresse moins à la représentation des lieux qu'à une configuration topologique des relations onto-géographiques des milieux et de leur habiter. Ce changement de perspective permet de concilier les positions de Westphal et de Tally, dans la mesure où des configurations onto-géographiques comparables à l'analyse – ce ne sont pas les lieux, mais les milieux et leur habiter que l'on prend comme référents – sous-tendent un ensemble d'œuvres proposant des lieux référentiels ou imaginaires. Par exemple, le rejet ou le malaise de l'habiter dans un milieu industriel s'exprime tout autant dans l'Angleterre future de *News From Nowhere*, de William Morris, que dans le Middle-Earth de J.R.R. Tolkien, bien que chacune de ces œuvres le fasse en fonction de stratégies narratives et rhétoriques propres et d'une situation historique et culturelle distincte.

Il devient alors possible de conduire une analyse portant sur un corpus géocentré incluant des lieux référentiels ou imaginaires sans verser pour autant dans l'analyse égocentrée¹⁷⁸. C'est ce que nous proposerons dans notre corpus. La pentalogie *The Maze Runner* se déroule dans les référentiels Denver et New York, le jeu *Enslaved: Odyssey to the West*, à New York, dans les Appalaches, au barrage Hoover et à Las Vegas, *Cloud Atlas*, en Polynésie française, à Hawaï, à Londres et aux îles Chatham, notamment. Les lieux imaginaires ne sont pas en reste. Ainsi, la franchise *Dead Rising* a pour cadre les villes américaines fictives de Willamette, Fortune City, Los Perdidos et East Mission. Aux référentielles îles du Pacifique, *Cloud Atlas* conjoint les fictives Neo Seoul et Buenas Yervas. Qui plus est, si les œuvres de notre corpus ont ceci en

¹⁷⁷ « crucial to a concrete understanding of our being-in-the-world [...] [because] [i]n the attempt to think critically about the spaces and places of our own world, we are frequently encouraged to imagine other spaces » (Tally 2012, p. 144).

¹⁷⁸ Notons toutefois que l'analyse égocentrée n'est pas exclue de la mésocritique. Ainsi, il est possible (et pertinent) de faire porter l'analyse sur les œuvres d'un seul auteur, à l'instar de ce que propose Pelletier (2014) – dans une double perspective sociocritique et ethnographique – sur les questions de la circulation et de l'habitation dans les romans *Crash!*, *Concrete Island*, *High-Rise* et *Running Wild*, de J. G. Ballard.

commun d'être fictionnelles, il demeure possible de les mettre en dialogue avec des récits et discours non fictionnels. Il ne s'agit pas, dans ce corpus, de comparer des représentations portant sur les mêmes lieux référentiels, mais de montrer comment elles travaillent des relations onto-géographiques homologues.

En résumé, de la géocritique, la mésocritique conserve l'analyse géocentrée chère à Westphal et à Lahaie, et l'inclusivité de Tally relativement à l'examen des lieux imaginaires égocentrés. Comme la géocritique également, la mésocritique s'intéresse à la question de la spatialité des textes, bien que son référent spatial ne soit pas le lieu, mais bien le milieu et son habiter.

CHAPITRE 6

L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE

À la perspective mésocritique décrite dans le chapitre précédent correspond une méthode d'analyse des œuvres et récits que nous désignerons sous le nom « d'analyse mésogrammatique ».

Le rôle d'un diagramme, au sens entendu par Charles S. Peirce, consiste « à représenter les relations entre des choses par des signes qui montrent les mêmes relations » (Verhaegen 1994, p. 28). Dans une optique sociocritique, Duchet (1986), s'appuie sur ce concept et l'étend à l'organisation topologique de discours sociaux présents dans un texte ou désignés par lui afin de proposer celui de *sociogramme*.

Duchet définit le sociogramme comme un « ensemble flou, instable, conflictuel de représentations partielles centrées autour d'un noyau en interaction les unes avec les autres » (dans Herschberg Pierrot & Neefs 1994, p. 118). Il s'agit d'une configuration d'éléments textuels. S'il est développé à l'origine pour l'étude de textes littéraires, il s'avère également pertinent pour tout autre dispositif sémiotique, de l'essai philosophique au jeu vidéo, en passant par la bande dessinée, le film et la série télévisée (CRIST, n.d.). Tel qu'Angenot (1986) le définit dans le cadre de l'analyse du discours social, il constitue la concrétion d'un ensemble dynamique et instable de discours hétérogènes et antagonistes.

Dans un entretien avec Patrick Maurus (publié dans Duchet et Maurus 2011), Claude Duchet revient sur les termes « ensemble flou ». Ils résultent d'une analogie avec la théorie mathématique des ensembles. « Flou » ne signifie ni « vague » ni « imprécis ». Il désigne plutôt des contours jamais fixés, variables en taille et susceptibles d'interférer avec d'autres ensembles. L'adjectif traduit également l'idée selon laquelle les éléments présents dans un ensemble sont aléatoires. Comme le dit Duchet,

Ils [les éléments] peuvent exister ou ne pas exister (ne pas se manifester) Ils sont toujours susceptibles de se manifester, et leur absence fait sens. [De sorte qu'] [u]n autre texte littéraire appartenant à la même formation socio-culturelle traitera autrement le même ensemble. Il aura une configuration différente, tout en

appartenant au même ensemble. [...] Il s'agit du principe d'incertitude et non de quelque chose qui manquerait de clarté. (cité dans Duchet et Maurus 2011, p. 53)

Comme le résume bien Maurus, le sociogramme, en tant qu'ensemble flou, « allie le structuré et l'instable » (dans Duchet et Maurus 2011, p. 53).

Le sociogramme, explique Régine Robin (1993), se montre instable, car toujours en mouvement, à l'image de la réalité sociale qui la sous-tend et parce que les sens qu'il recèle se transforment sous le travail de la fiction. Il est conflictuel, poursuit-elle, car il rend compte de discours en opposition. Il est composé de représentations partielles, puisque le discours social sur lequel il repose ne peut être appréhendé dans sa totalité ni par le producteur du texte ni par son récepteur. « Partielles » et non « globales », parce que, nous dit Duchet, parler de « représentation globale serait retomber dans la théorie du reflet, l'idée d'un ensemble transposable. À partir d'un texte, il y a toujours prise de vue, par nature partielle » (cité dans Duchet et Maurus 2011, p. 53-54).

Le sociogramme organise l'ensemble « un peu comme un champ magnétique, selon un certain nombre d'axes, de circuits qui procèdent de ce pôle que j'appelle le noyau » (p. 54). Lui-même conflictuel, ce dernier se compose d'un terme divisé en deux éléments. Duchet propose l'exemple du sociogramme de la révolution dans la littérature du XIX^e s. pour illustrer la coprésence des contraires au sein du même noyau :

celle-ci [la révolution] est à la fois un avènement (dans la ligne de l'histoire) et l'émergence de forces ingouvernables. Cette articulation s'exprime d'ailleurs souvent dans la conjonction des deux dates 1789 / 1793. Je constate que tout l'effort du travail historique tend vers une tentative de penser ensemble ces deux dates, cette contradiction (p. 56).

Un autre exemple de sociogramme, offert par Robin (1993), cette fois, est celui de la littérature, dans *Illusions perdues*, de Balzac. Le roman, en effet, met en tension les figures contradictoires du poète et du journaliste à une époque où la littérature est bouleversée par le développement rapide de la presse quotidienne.

Le noyau conflictuel du sociogramme, nous dit Robin (1993), peut être constitué, notamment, d'un stéréotype, d'une maxime, d'un cliché culturel, d'un énoncé ou d'un personnage

emblématique, d'une notion abstraite, d'un objet ou d'une image, de sorte qu'il demeure idéologiquement marqué, sans jamais constituer une doctrine monolithique.

En somme, le sociogramme témoigne d'une mise en tension entre le figé et le bougé, entre l'idéologie et l'invention du texte, sa capacité à retravailler le discours social.

Si le sociogramme désigne l'organisation topologique de discours sociaux présents dans un texte ou désignés par lui, le mésogramme consiste en une topologie non plus des discours, bien que ceux-ci n'en soient pas exclus (voir la section 5.3.1.), mais des relations écouménaes* qui assurent la cohérence et l'habitabilité d'un monde diégétique donné. En d'autres termes, il s'agit de rendre compte de la mise en configuration – axiologiquement orientée – de l'habiter au sein d'un texte.

On peut distinguer deux plans dans l'espace dessiné par l'analyse mésogrammatique. Le premier se compose d'un relevé topologique à strictement parler. Le second, que l'on peut qualifier « d'espace thétique » (Duret 2017a, 2018a), rend compte de la dimension axiologique des relations écouménaes de l'œuvre, fruit des stratégies rhétoriques mobilisées lors de la mise en configuration d'une médiance. Il y a donc en jeu une tension entre une pluralité de significations rapportées à l'habiter et une tentative de l'enclorre, de le circonscrire axiologiquement.

6.1. LE MÉSOGRAMME

Mis au jour par l'analyse mésogrammatique, le mésogramme se présente sous sa forme générale comme un noyau thématique auquel se rapportent les relations socio-éco-techno-symboliques constitutives d'un monde diégétique et de son habiter. Il s'agit de la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter de ce monde tel que mis en configuration. *Noyau*, car le mésogramme se trouve au cœur de la configuration des relations socio-éco-techno-symboliques. Principe d'organisation, il programme chacune de ces relations. *Thématique* : nous empruntons ici la question du thème à la critique littéraire, qui en fait un concept ou une idée, abstrait et général, développé de manière multiforme à tous les niveaux d'une œuvre et incarné de manière concrète et particulière par le biais du matériau sémiotique (Gardes-Tamine et Hubert 1996). « Colonne vertébrale, idéologique ou événementielle, de l'œuvre littéraire [...] [le thème] assure la

cohérence de celle-ci » (Klauber 2001b, p. 896) et se présente, pour reprendre les mots d'Anne Souriau (1999), comme le « schéma abstrait et général d'une situation ou d'une action que l'œuvre utilise concrètement » (p. 1346). Dans le dernier cas, on peut penser au thème de la jalousie comme moteur de l'action dans *Othello*, pour reprendre l'exemple de Cuddon (1982). Dans le cas d'une situation, on peut cette fois penser au roman *L'Espoir*, de Malraux, dont les épisodes ont pour cadre la Guerre d'Espagne et pour thème la guerre, avec en son noyau une tension entre deux pôles : la guerre civile et la révolution¹⁷⁹.

En termes mésocritique, le thème du mésogramme constitue le concept programmatique fondamental du monde diégétique conçu en termes d'habiter, en ce sens qu'il motive l'ensemble de ses relations écouménaes. Comme le noyau du sociogramme de Duchet, le noyau thématique du mésogramme est polarisé, non pas uniquement parce qu'il enregistre les contradictions et tensions du discours social (son cotexte), mais parce qu'il articule les principes amélioratif et appréciatif de la rhétorique utopique. Par exemple, le mésogramme de la recosmisation (section 6.4.) implique le couple antithétique de la cosmicité et de l'acosmie.

Le mésogramme existe comme potentialité et se voit en partie actualisé dans la diégèse sous forme de relations émergeant des actions et des situations diégétiques. Si toutefois le mésogramme constitue le moteur d'actions et de situations, il repose essentiellement sur une lecture de la conjoncture présente, celle-là même qui motive toute rhétorique utopique. Parmi les actualisations les plus manifestes du mésogramme figurent ce que nous appellerons les « motifs mésogrammatiques », sur lesquels nous reviendrons plus loin (section 6.7.).

Si un texte exprime une médiance, cette dernière ne forme pas la stricte reconduction d'une expérience du milieu vécue (par l'auteur, le récepteur, une société) hors du texte. Le mésogramme rend compte du travail du texte sur la configuration des relations écouménaes exprimées par une médiance, mais également de la proposition de rapports au(x) milieu(x) alternatif(s) complémentaires, conflictuels ou impossibles avec cette médiance. En cela, la mésocritique se montre fortement tributaire de la sociocritique. Le concept d'utopie s'avère ici

¹⁷⁹ Voir l'analyse sociocritique de Duchet (1986).

pertinent pour l'analyse mésogrammatique, dans la mesure où une utopie articule au sein d'une même œuvre un milieu participant à la conjoncture présente (la situation écouménale) et un milieu élaboré dans un espace-temps autre, fruit de l'appréciation négative du premier. Le mésogramme unit donc (1) un milieu et un habiter vécus hors des limites de l'œuvre qui la véhicule, (2) son appréciation (négative ou positive), (3) un milieu alternatif, et (4) une appréciation de ce milieu alternatif.

6.2. LA TRIPLE ÉCHELLE DE L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE

Comme le rappelle Popovic (2011), c'est à Duchet que la sociocritique doit une insistance pour les microlectures : l'incipit (Duchet 1971) et le réseau des mains (Duchet 1975) dans le *Madame Bovary* de Gustave Flaubert ou bien l'épisode de la charge au bélier qui occupe 65 lignes de *L'Espoir*, d'André Malraux (Duchet 1986), par exemple. Néanmoins, il ne limite pas son analyse à ces fragments : « La lecture critique proprement dite devrait renvoyer sans cesse du fragment à l'ensemble, et de l'ensemble au fragment, pour respecter le fonctionnement réel du texte » (Duchet 1971, p. 5). C'est la prise en compte de ce rapport dynamique entre fragment et ensemble qui permet à Duchet (1986) de concevoir *L'Espoir* (roman qui a pour cadre les premiers mois de la Guerre d'Espagne) non comme une œuvre monologique défendant une perspective stalinienne dans laquelle la technocratie politique et militaire est le principal sujet du récit, suivant l'analyse de Goldmann (1986 [1964]), non comme un roman télescopant deux thèses (la lutte contre le fascisme et l'importance de discipliner l'opposition antifasciste suivant la perspective stalinienne), comme le propose Suleiman (1983), mais comme un texte émaillé de contradictions idéologiques d'où il ressort une triple lecture indécise et plurielle de l'histoire. Bolchévique d'abord (celle que met au jour Goldmann), jacobine ensuite, avec les valeurs humanistes et républicaines que Malraux partage avec les intellectuels du Front populaire et qui repose sur des réminiscences de la Révolution française (les gravures portant sur la prise de la Bastille figurant dans les manuels scolaires français sous la Troisième République), et néoromantique enfin, avec la présence cotextuelle dans *L'Espoir* des romans *Quatre-vingt-treize* et *Notre-Dame de Paris* de Victor Hugo. L'hésitation de cette triple lecture est portée à tous les niveaux de la textualisation et engendre des contradictions idéologiques entre la nécessité de discipliner la lutte armée et le romantisme de l'action révolutionnaire.

La mésocritique, en tant qu'elle s'inscrit dans la tradition de l'herméneutique, souscrit à cette perspective dynamique unissant le fragment textuel (analyse microscopique) au texte dans son ensemble (analyse mésoscopique) et inversement, tout en ne négligeant pas une lecture globale (analyse macroscopique) qui excède le cadre d'une œuvre (singulière ou transfictionnelle, transmédiatique), de son monde diégétique et de son écosystème transtextuel pour opérer un rapprochement avec d'autres œuvres au sein d'un corpus onto-géocentré (analyse macroscopique), et ce, pour plusieurs raisons.

La première tient au fait que la cohérence des mondes diégétiques, en termes, notamment, « d'être-ensemble » et « d'être sur Terre », repose sur des relations globales, rapportées au mésogramme : c'est toute une société qui se voit structurée par de telles relations, voire un écosystème¹⁸⁰, ce qui appelle une perspective mésoscopique. Toutefois, ces relations régissent les interactions de tous les *étants* de l'œuvre : objets, infrastructures, individus, faune et flore, etc. Ces interactions – actualisation des principes de l'organisation écouménale du monde diégétique – on les retrouve à tous les niveaux textuels, en particulier à l'échelle microscopique du fragment, et l'analyse doit les rapporter à l'ensemble (à l'œuvre elle-même, qu'elle soit singulière ou transfictionnelle, mais également au monde diégétique qu'elle représente).

La seconde raison tient au fait que tout texte se voit examiné en considération de son écosystème transtextuel. Il est donc émaillé de renvois à d'autres textes. Un nom, une phrase, une image ou un motif suffisent à convoquer de larges pans textuels et à actualiser certaines potentialités mésocritiques. Par exemple, dans la série télévisée post-catastrophique *The 100*, alors que la Terre est dévastée à la suite d'un holocauste nucléaire, l'humanité survit à bord de stations spatiales réunies en un tout appelé « l'Arche », renvoyant à l'intertexte biblique, mais également à un motif récurrent de la fiction post-catastrophique (architextualité), qui désigne un projet concerté de sauvegarde et d'organisation des survivants. Dans la tétralogie romanesque éponyme

¹⁸⁰ Ce qui est surtout vrai dans les œuvres utopiques porteuses d'une thèse écologiste : pensons aux romans *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston*, d'Ernest Callenbach (1975) et *The Sheep Look Up*, de John Brunner (1972), aux films d'animation d'Hayao Miyazaki (1984, 1997, 2001) tels que *Nausicaä de la vallée du vent*, *Princesse Mononoké* et *Le Voyage de Chihiro*, aux cycles bédéiques *Le Monde d'Arkadi*, de Caza (1989-2008) et *Le Monde d'Edena*, de Mœbius (1983-2001), au film *Avatar*, de James Cameron (2009), et à son expansion analeptique* vidéoludique développée par Ubisoft Montréal (2009), à la bande dessinée en deux tomes *Résilience*, d'Augustin Lebon (2017, 2018), etc. Il s'agit là de fictions non seulement écologiques, mais également, et plus largement, écouménaes (voir l'introduction générale).

de Kass Morgan (2013, 2014, 2015, 2016), « Colonie » est préféré à « Arche », mais les noms des trois stations qui la composent sont eux-mêmes significatifs : Walden, Arcadia et Phoenix. « Phoenix », puisque l'humanité post-catastrophique doit renaître de ses cendres¹⁸¹. « Walden » fait référence à l'essai d'Henry David Thoreau, *Walden; or, Life in the Woods*. Thoreau y raconte son retour à la nature et y propose une critique de la ville moderne comme le lieu du règne de l'hypocrisie, de l'accentuation des inégalités sociales et de la recherche d'un bonheur artificiel. « Walden » y est pris à contre-emploi, puisque la station orbitale constitue un milieu entièrement artificiel, soumis à une dictature dans le cadre de laquelle existe une hiérarchie sociale inégalitaire établie au nom de la « doctrine Gaïa », un ensemble de lois établies après la catastrophe afin d'assurer la sauvegarde de l'espèce humaine. Enfin, Arcadia renvoie à un goût pour le pastoralisme : l'Arcadie mythique, aux paysages bucoliques et à la vie sans contraintes, antithèse de la station spatiale et de sa doctrine Gaïa. Le retour sur Terre, toutefois, réactive la qualité de médiation dont les noms « Walden » et « Arcadia » sont porteurs, alors que sur Terre, les traces de la civilisation humaine ont disparu et qu'une réorganisation sociale devient possible à l'aune du pastoralisme.

La troisième raison motivant cette relation du fragment à l'ensemble tient au fait que lorsqu'il est question de mettre au jour la dimension axiologique de l'habiter, l'analyse mésogrammatique doit être en mesure d'articuler les différentes échelles de lecture afin de montrer ce qui fait système dans la multiplicité des stratégies de persuasion mises en œuvre. Comme le montre Suleiman (1983) dans le cadre de son étude sur le roman à thèse (et c'est bien d'œuvres à thèse dont il s'agit avec les utopies), c'est en répétant de manière redondante un même message à tous les niveaux du texte qu'une œuvre expose de manière inamalgamable la doctrine dont elle se fait la prosélyte. Dès lors, dans la convergence des stratégies rhétoriques, un système de redondances se crée qu'il s'agit de débusquer. Tout fragment à l'étude est susceptible d'appuyer la thèse d'ensemble. À l'inverse, aussi monologique un texte puisse-t-il être, il demeure toujours pour partie polysémique : la clôture parfaite du sens est impossible, notamment en raison de son ouverture sur la pluralité des textes et discours constitutifs de son écosystème transtextuel – à commencer par son cotexte – avec lesquels il entre dans un dialogue productif. Au-delà de toute

¹⁸¹ C'est d'ailleurs la figure mythique empruntée par Yoke (1987) pour qualifier ce qu'il nomme la « literature of the remade world », assimilable à la littérature post-catastrophique.

prétention monologique, le texte n'en demeure donc pas moins en partie ouvert, polysémique, marqué par une profusion de signes et discours qu'aucune clôture du sens ne peut endiguer et qui figurent le plus souvent à l'échelle du microscopique.

Une quatrième raison provient de la perspective onto-géocentrée adoptée par la mésocritique. Le mésogramme a été défini jusqu'ici à l'échelle de l'œuvre et du monde diégétique. Il s'agit d'un mésogramme local. Mais un mésogramme ne se lit jamais isolément. Il se déploie dans un ensemble sémiotique et fictionnel plus vaste, d'ordre transmédiatique, transtextuel, transfictionnel, voire également transgénérique. On ne peut prendre la pleine mesure d'un mésogramme qu'à travers un vaste corpus d'œuvres. À cette condition, l'hétérogénéité et le degré de conflictualité qui enrichissent et dynamisent le mésogramme apparaissent plus nettement et de manière plus nuancée. Survient alors la spécificité et l'originalité de chaque œuvre au regard du mésogramme.

Il y a donc lieu de parler dans l'analyse par corpus d'un mésogramme global articulant un ensemble de mésogrammes locaux, soit des occurrences toujours particulières, originales, de ce mésogramme global. Chaque œuvre prise dans cet ensemble éclaire les autres œuvres et dessine des lignes de force, de la conflictualité, de l'impossibilité et des affinités, mais également une diversité d'expressions culturelles et idiosyncrasiques. L'analyse par corpus géocentré permet ainsi de prendre du recul et d'embrasser un ensemble d'œuvres – contemporaines les unes des autres – dont les configurations témoignent, dans leur rapprochement, de récurrences et d'écarts – entre typicité et originalité – dans les configurations écouménaes des mondes diégétiques qui leur sont propres, ce qui rend possible la mise au jour d'un mésogramme global. Le corpus que nous retenons ici privilégie la synchronie (les œuvres se répartissent pour l'essentiel sur une période de dix ans, soit de 2004 à 2013), mais une perspective diachronique est également possible, afin de mettre en lumière les transformations d'un mésogramme dans le temps, sa disparition et l'apparition de nouveaux.

Le mésogramme global offre une perspective multifocalisée, il souligne la diversité des mises en configuration et stratégies rhétoriques mobilisées, au-delà (trans-), mais surtout en fonction des différents discours, genres et médias respectivement mis à profit dans les œuvres examinées

(inter-), et donc d'adopter une perspective interdiscursive, intergénérique et intermédiaire pour en rendre compte.

Ajoutons également la possibilité d'une analyse comparée du mésogramme au regard des différentes aires culturelles qui l'ont travaillé. Par exemple, le mésogramme de la recosmisation, qui nous intéressera ici, figure tout autant dans les œuvres françaises *Le Monde d'Arkadi*, de Caza, *Le Monde d'Edena*, de Möebius, *Remember Me*, de Dontnod Entertainment, et *Résilience*, d'Augustin Lebon, que dans les œuvres américaines *The 100*, de Jason Rothenberg, *The Hunger Games*, de Suzanne Collins, *The Maze Runner*, de James Dashner, et *Wayward Pines*, de Blake Crouch, le jeu vidéo danois *Inside*, de Playdead, la franchise vidéoludique japonaise *Nier*, de Cavia, les œuvres anglaises *Cloud Atlas*, de David Mitchell, *The Pesthouse*, de Jim Crace, et *Enslaved: Odyssey to the West*, de Ninja Theory. Certaines dimensions du mésogramme traitées circulent transculturellement. C'est le cas de la consommation écologiquement insoutenable de l'écoumène, par exemple, mise en configuration dans les fictions catastrophiques et post-catastrophiques à caractère écologique, toutes aires culturelles confondues. Toutefois, un même mésogramme peut faire l'objet d'une actualisation culturellement spécifique, à l'instar de la culture rétro dans *Wayward Pines*. La nostalgie pour la culture matérialiste et consumériste de l'après-guerre américain est associée, dans cette œuvre, à un projet de réorganisation sociale écologiquement insoutenable auquel est préféré un mode de vie néo-agraire. Qui plus est, la recontextualisation d'une œuvre issue d'une culture donnée n'est pas sans conséquences au plan mésogrammatique. Par exemple, *Enslaved*, œuvre anglaise, propose une transposition du grand classique de la littérature chinoise *La Pérégrination vers l'Ouest* dans une Amérique post-catastrophique et opère un travail sur le mésogramme de la recosmisation (section 6.4.) en subvertissant le mythe états-unien de la Destinée manifeste (voir le chapitre 10). *Dead Rising 3*, jeu produit au Canada dans le cadre d'une franchise japonaise, reprend à son compte le carnaval du Moyen Âge européen et son réalisme grotesque pour battre en brèche l'acosmie moderne (voir le chapitre 8). Enfin, le jeu français *Remember Me* mobilise le haut-lieu révolutionnaire de la Bastille pour traiter de thèmes mésocritiques qui ont essaimé à partir de la littérature *cyberpunk* américaine, à l'instar des romans *Neuromancer*, de William Gibson (1984) et *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992).

6.3. MÉSOGRAMME GLOBAL ET EFFET DE CORPUS

L'analyse d'un ensemble d'œuvres réunies autour d'un mésogramme global rend possible, en quelque sorte, un effet de corpus. Cet effet survient lorsque l'on met en dialogue des œuvres unies par un même mésogramme et un même ensemble de cotextes sans qu'elles partagent, pour autant, de rapport transfictionnel, hypertextuel ou intertextuel. Ce rapprochement à l'intérieur d'un corpus rend visible dans certaines œuvres ce qui, sinon, relèverait de la seule potentialité, mais que d'autres actualisent visiblement. Il y a lieu de parler, alors, d'un éclairage mutuel.

Nous en voulons pour preuve les fictions de morts-vivants. Au premier regard, le mort-vivant métaphorise un aspect de la condition humaine, à l'instar de l'adepte américain du régime carné, écologiquement insoutenable, dans la franchise *Dead Rising* (chapitre 8). Il devient autrement plus significatif lorsqu'il est pris comme figure synecdochique. Ainsi, il est possible d'associer les morts-vivants aux non-lieux en raison du rapport de contiguïté qui les unit les uns aux autres. Les non-lieux (autoroutes, gares, hôtels, aéroports, centres d'achat, etc.) constituent les centres et les axes névralgiques par lesquels les morts-vivants se déploient et ils contribuent à accélérer leur propagation. Le film *World War Z* (Forster 2013) le montre bien alors que des cartes du monde simulent la dissémination du fléau (les lieux les plus touchés sont également les plus densément connectés au réseau mondial – atopique – de circulation des biens et des personnes. Axiologiquement, ils sont ainsi représentés sous un jour dysphorique (c'est par eux que passe la catastrophe). Toutefois, ces non-lieux, dans *World War Z*, ne correspondent explicitement à l'altérisation technique – catégorie de la grille interprétative correspondant au mésogramme de la recosmisation (section 6.4.) – que si on les rapproche de ceux qui émaillent une œuvre telle que *Dead Rising 3*. Dans cette dernière, en effet, les morts-vivants se voient mus par une intelligence en essaim, caractéristique des animaux eusociaux (significativement, ils sont assimilés aux guêpes). Ils sont dotés (de même que les non-lieux avec lesquels ils sont en rapport synecdochique) d'une intelligence et d'un mode d'organisation propres, constituant vis-à-vis des êtres humains, dont ils sont les antagonistes, une altérité.

Pourquoi cette préoccupation marquée pour la multifocalisation impliquée par l'analyse d'un mésogramme global? La rencontre des œuvres et des perspectives travaillant une configuration similaire de l'habiter fait système, comme c'est le cas, nous l'avons vu, au sein d'une œuvre

singulière. Chacune apporte un éclairage sur les autres car, malgré la diversité des textes et discours convoqués par l'analyste, c'est d'une expérience collective du milieu dont il est question. Il se dessine donc, dans la concrétion de textes et de discours en partie divergents et en partie convergents des lignes de force qu'il s'agit de révéler.

6.4. LE MÉSOGRAMME DE LA RECOSMISATION

Afin d'illustrer le concept de mésogramme et de comprendre le goût actuel pour le Moyen Âge dans la culture de genres, en particulier dans la fiction post-catastrophique, nous présenterons maintenant le mésogramme de la recosmisation, qui figurera au centre de l'analyse de notre corpus (chapitres 7 à 10).

Un large pan de la culture médiévaliste, présente notamment dans la littérature, la bande dessinée, le cinéma et les jeux vidéo, oppose terme à terme le goût des créateurs et des publics pour un passé idyllique et le rejet d'un présent dysphorique. Cette polarisation traduit un phénomène que nous avons qualifié ailleurs de « fantasme de démédiation » (Duret 2014b, 2016a), porteur d'une critique de la « surmédiation » contemporaine. Dans ce cadre très précis, « médiation » doit être pris au sens de « ce qui sert d'intermédiaire », de ce qui s'interpose entre A et B tout en les reliant l'un à l'autre. Dans la présente optique, elle ne remplit pas une fonction facilitatrice, contrairement à ce que laisse penser l'une de ses acceptions courantes, qui en fait un arbitrage, une conciliation. Au contraire, elle agit tel un filtre, un écran, ou encore comme un obstacle à une relation directe entre A et B. Nous avons défini le fantasme de démédiation (ou de « désintermédiation ») comme la recherche d'une expérience « démédiée » du monde, c'est-à-dire une expérience plus proche de l'environnement et d'autrui, moins filtrée sur les plans symbolique et technique. Ce fantasme est la traduction d'une réaction face à ce qui est perçu comme les excès du monde contemporain que sont le sentiment d'aliénation éprouvé, d'une part, devant la complexification et l'abstraction croissantes de l'organisation sociale et de ses dimensions constitutives (politique, économique, juridique, médiatique, technologique, etc.) et, d'autre part, devant les intermédiaires qui s'immiscent entre les individus dans leurs relations interpersonnelles et entre les individus et leur environnement, tels que les dispositifs médiatiques, administratifs et de transport.

À l'origine de l'idée de médiation se trouve une interrogation sur la popularité actuelle des œuvres médiévales, que l'on retrouve massivement dans le genre de la *fantasy*, bien sûr, mais également dans la science-fiction (dans les opéras spatiaux tels que *Star Wars*, notamment) et dans la fiction post-catastrophique. Ce questionnement, on le trouve chez plusieurs chercheurs. Il ressort des pistes de réflexion proposées plusieurs points de convergence, dont le fantasme de médiation rend compte seulement en partie et qu'il serait plus approprié de qualifier de « fantasme de recosmisation », la médiation ne constituant qu'une portion de ce que la recosmisation, en termes d'habiter, recèle.

Dans son ouvrage consacré aux jeux de simulation, dont un grand nombre s'inscrit dans un monde pseudo-médiéval, Peterson (2012) lie la popularité du médiévalisme au rejet des valeurs américaines conventionnelles et bourgeoises. Il s'exprime au sein d'une contre-culture (née dans les années 1960 et 1970) marquée par une fantaisie pastorale et agraire, résultat d'un refus de la technologie moderne et de l'urbanisme, auxquels on préfère la vie simple de la commune et l'harmonie avec la nature. Le mode de vie préindustriel auquel ces communes aspirent fait montre de plusieurs caractéristiques médiévales, à condition d'épouser un idéal méticuleusement construit.

Larue (2010) lie le médiévalisme des dernières décennies à une forme de résistance contre le désenchantement provoqué par le *backlash* qui a débuté dans les années 1980, mouvement conservateur, misogyne et néolibéral né en réaction aux valeurs contre-culturelles des années 1960-1970. À côté d'un conservatisme nostalgique plaquant un fantasme de stabilité sociale sur sa représentation du Moyen Âge coexiste une autre perspective dépeignant cette période historique comme plus authentique et proche de la nature. Cette vision promeut un contre-discours dénonçant l'idéologie issue du *backlash* et projette un monde alternatif où sont possibles la communauté et la vie champêtre, opposées à une vie urbaine, inhumaine et mécanisée.

Honegger (2010) fait de la figure du chevalier la parfaite incarnation du Moyen Âge. Le chevalier séduit le public et les auteurs de *fantasy* moderne pour plusieurs raisons : il constitue un mélange contradictoire de barbarie et de courtoisie raffinée, il représente un homme non aliéné dont les actes ont des conséquences directes et observables sur le monde – par opposition à l'homme

moderne qui, lui, subit les contrecoups d'une industrialisation effrénée –, il est plus proche de la nature et appartient à une société dont la loi et le gouvernement sont concrets et reposent sur des relations personnelles – par opposition aux lois et aux régulations modernes, de nature abstraite – et il est intégré, enfin, à une société perçue comme ordonnée, harmonieuse et authentique.

Selon John G. Cawelti, la vision médiévaliste donne lieu, dans la *fantasy*, à « la construction d'un monde idéal sans le désordre, l'ambiguïté, l'incertitude et les limitations du monde de notre expérience¹⁸² » (cité dans Selling 2004, p. 213, notre traduction). Il y a là en jeu la « nostalgie d'un passé pastoral et du monde plus simple de l'enfance¹⁸³ » (Selling 2004, p. 213, notre traduction), un passé idyllique opposé à un présent détérioré, le Moyen Âge se faisant le porteur d'« aspects primitifs [...] [qui] sont devenus des valeurs positives, connotant la liberté, la simplicité et l'authenticité d'un style de vie et de l'émotion, de la vigueur et de l'esprit¹⁸⁴ » (Selling 2004, p. 213-214).

Chez les auteurs que nous venons de présenter, on voit se dessiner plusieurs points de convergence que le mésogramme de la médiation est à même de regrouper dans un système cohérent, programmé par un mésogramme global qui rend compte d'une même médiance. Revoyons-les maintenant. Nous les mettrons en parallèle avec le travail de Chandler (1970) sur un médiévalisme plus ancien, dont les caractéristiques trouvent un écho dans les œuvres contemporaines.

On dénote dans les pistes de réflexion ouvertes par Peterson, Larue, Honegger et Selling cinq pôles autour desquels gravitent le Moyen Âge et le monde contemporain :

- L'ordre contre le désordre;
- La simplicité contre la complexité;
- Le naturel contre l'artificiel;
- Le personnel contre l'impersonnel;
- L'agir contre le pâtir.

¹⁸² « construction of an ideal world without the disorder, the ambiguity, the uncertainty, and the limitations of the world of our "experience" » (Cawelti, cité dans Selling 2004, p. 213).

¹⁸³ « nostalgic longing for a pastoral past and the simpler world of childhood » (Selling 2004, p. 213).

¹⁸⁴ primitive aspects [...] [that] became positive values, connoting liberty, simplicity, and authenticity of lifestyle and emotion, vigor, and spirit (Selling 2004, p. 213-214).

De fait, la société du Moyen Âge se caractérise par la stabilité et l'ordre. Il s'oppose au désordre contemporain. Cette opposition n'est pas propre au médiévalisme du début des années 2000 à aujourd'hui. Comme le démontre Chandler (1970) dans un ouvrage dont le titre, *Dream of Order*, est à cet effet sans équivoque, elle s'exprimait déjà dans le regain d'intérêt pour le Moyen Âge à la fin du XVIII^e s. et tout au long du XIX^e s. en Angleterre. Ce regain traduit, selon elle, un désir central : « se sentir chez soi dans un univers ordonné bien qu'organiquement vital¹⁸⁵ » (p. 1, notre traduction). Ce désir empreint de nostalgie est exprimé dans le contexte de la Révolution industrielle, des soubresauts de la Révolution française et des violentes répressions de la période postnapoléonienne, un contexte de transformations sociales accélérées. Le Moyen Âge représente alors un idéal social et politique, un correctif aux maux du présent. Il est vu tel un Âge d'or, une période paternaliste faite de foi, d'ordre, d'harmonie, de joie, de munificence et de créativité. Avec l'avènement de l'industrialisation, il se constitue en objet de nostalgie.

Chez Larue, un fantasme de stabilité est plaqué sur sa représentation du Moyen Âge par une pensée conservatrice. Chez Honegger, le chevalier prend place dans une société ordonnée, par opposition au désordre de la société contemporaine organisée par un État abstrait dont les lois créent de la confusion. Cette société se caractérise par une hiérarchie clairement exposée, composée de la noblesse, du clergé et des *laboratores* (artisans et paysans). Sous cet ordre, chacun connaît la place qui lui est impartie. Chez Cawelti, par l'intermédiaire de Selling, le Moyen Âge constitue un monde dépourvu du désordre de l'expérience contemporaine. Chez Selling, le Moyen Âge est stable en ce qu'il oppose une prévisibilité à l'incertitude contemporaine.

Le Moyen Âge offre un cadre de vie caractérisé par sa simplicité. Le goût pour une vie simple figure au centre des communes de la contre-culture, selon Peterson. Chez Cawelti, repris par Selling, l'idéalité du Moyen Âge de la *fantasy* passe par l'absence d'ambiguïté. Le chevalier d'Honegger oscille entre barbarie et courtoisie : d'une part, il échappe à la complexité de l'organisation sociale des êtres civilisés, d'autre part, sa vie est régie par les codes simples et inambigus qui dictent la conduite de la chevalerie courtoise. La simplicité des codes rend

¹⁸⁵ « to feel at home in an ordered yet organically vital universe. » (Chandler 1970, p. 1)

également compte de la stabilité du Moyen Âge : si le chevalier devait sans cesse s'ajuster à une société labile, il ne pourrait agir en conformité avec des codes stricts et clairement définis. Selling, quant à elle, assimile le Moyen Âge à la simplicité du monde de l'enfance, mais également à l'affirmation des formes intuitives du savoir ou, en d'autres termes, à des guides simples pour l'action. La simplicité dans l'action se voit ensuite renforcée par une moralité chrétienne dans le cadre de laquelle le bien et le mal sont clairement circonscrits, exempts de ces zones grises qui mitigent la prise de décision contemporaine.

Le Moyen Âge se présente comme un milieu de vie naturel, il est plus proche de l'environnement. Comme le souligne Chandler (1970), on retrouve cette idée chez Ruskin et Morris au XIX^e s., très critiques de la mécanisation de la société industrielle. Le Moyen Âge que décrit Larue dans la *fantasy* permet un mode de vie champêtre, proche de la nature, par opposition à un mode de vie contemporain artificiel, urbain et mécanisé. On note cette même opposition dans le médiévalisme de la contreculture selon Peterson, qui s'exprime par une fantaisie pastorale et agraire. Suivant Selling, la vie médiévale a lieu dans un cadre pastoral. Le chevalier décrit par Honegger se montre lui aussi plus proche de la nature, mais également plus vulnérable, alors que l'homme contemporain se prémunit des effets du climat et de la vie sauvage grâce à la civilisation et à la technologie.

Le Moyen Âge favorise des rapports personnels, alors que la société contemporaine est impersonnelle. Les œuvres médiévalistes anglaises des XVIII^e et XIX^e s. traduisaient déjà, comme le souligne Chandler, une opposition entre la perte de connexion entre les individus dans la société industrielle et la proximité médiévale offerte dans le cadre du foyer, de la ferme et de l'atelier d'artisan. Larue oppose la vie communautaire à la vie moderne inhumaine. En d'autres termes, suivant l'opposition classique de Ferdinand Tönnies (2010 [1887]) entre *Gemeinschaft* (communauté) et *Gesellschaft* (société), les liens y sont affectifs et directs, non pas contractuels et impersonnels comme ils peuvent l'être dans une ville composée d'individus atomisés. Les rapports du chevalier d'Honegger sont personnels jusque dans le combat : en effet, il confronte son ennemi au corps-à-corps, par opposition au soldat contemporain qui tue à distance respectable. Il entretient également des liens immédiats avec l'autorité, personnifiée par son seigneur et son roi. À l'opposé, la société contemporaine s'organise autour d'un État perçu et

vécu comme une construction à la fois abstraite et impersonnelle où les individus n'entretiennent que très peu de contacts avec leurs supérieurs ou leurs subordonnés.

Le Moyen Âge, enfin, est à l'agir ce que la société contemporaine est au pâtir. Chez Ruskin, on trouvait déjà cette distinction :

comparant le lot du travailleur médiéval avec celui de sa contrepartie moderne, Ruskin affirme que l'artisan du Moyen Âge était à la fois plus heureux et plus libre. Il n'était pas simplement l'outil d'un outil – un automate opérant une machine ou exécutant les commandes d'un autre – mais un agent créatif capable de trouver de la joie dans son travail¹⁸⁶ (Chandler 1970, p. 7, notre traduction).

Dans la polarisation entre agir et pâtir, Honegger décrit le chevalier comme un homme non aliéné, bénéficiant d'une prise sur le monde : ses actes ont des conséquences directes et observables sur l'environnement et la société. L'homme contemporain, quant à lui, un être aliéné, subit les contrecoups d'une industrialisation effrénée. Cawelti, repris par Selling, enfin, oppose le Moyen Âge à un monde de l'expérience contemporaine en proie aux limitations.

Les fictions catastrophiques et post-catastrophiques, suivant l'analyse de Musset (2012), table elle aussi sur de telles polarités. La société contemporaine symbolisée par la mégapole pêche par sa complexité : elle ne correspond plus à une échelle humaine. Elle est artificielle, assimilée à une machine à habiter et constitue un obstacle à l'épanouissement des relations sociales de la communauté. La table rase qui met fin à sa prédominance dans les mondes de la catastrophe et de l'après-catastrophe permet à la science-fiction de reconstruire à l'échelle humaine une nouvelle communauté agraire conviviale, proche de la nature et dont le fonctionnement se caractérise par la simplicité et l'harmonie. Sans convoquer de manière systématique des motifs médiévalistes, on voit ce qui rapproche la communauté post-catastrophique de la communauté médiévale de la *fantasy*.

En termes mésocritiques, on peut traduire ainsi ces points de convergence : suivant la polarité de l'agir et du pâtir, on voit à l'œuvre dans le médiévalisme récent la mise en opposition d'un milieu

¹⁸⁶ « Comparing the lot of the medieval workman with that of his modern counterpart, Ruskin argued that the artisan of the Middle Ages was both happier and freer. He was not simply the tool of a tool—an automaton operating a machine or executing another's commands—but a creative agent, able to find joy in his work » (Chandler 1970, p. 7).

contemporain altérisé et dys-somatisé* (section 6.6.2.), d'une part, et d'un milieu d'inspiration médiévale désaltérisé, pleinement somatisé, c'est-à-dire de manière non fragmentaire et non problématique. Le pôle de l'agir est celui d'une prédominance de la volonté humaine sur la technique. Cette dernière, intégrée dans une même structure onto-géographique humaine, se présente comme son auxiliaire. Dans le second, la volonté humaine se voit soumise à la volonté technique. La technique, placée dans un rapport d'extériorité, hors de la structure onto-géographique de l'être humain, se présente tel un antagonisme. Le rapport à l'environnement que l'on prête au Moyen Âge est exempt de la surmédiation technique qui artificialise l'écoumène contemporain. L'ordre et la simplicité attribués au Moyen Âge favorisent la désaltérisation et la somatisation de ses milieux là où la complexité et le désordre engendrent de la dys-somatisation et l'impossibilité d'une vie menée dans un milieu à l'échelle humaine. Enfin, la communauté médiévaliste propose des relations sociales démediées ou, plus précisément, faiblement médiées (de coprésence) et la société contemporaine, des relations surmediées par des lois et des relations contractuelles abstraites. Mais revenons sur ces propos en détails.

Les pôles *ordre – désordre* et *simplicité – complexité* renvoient à un même phénomène : la capacité ou non de l'habitant à somatiser de manière non problématique les milieux dans lesquels il évolue, ce qui donne lieu soit à une démediation symbolique, soit à une surmédiation. Dans les deux cas, c'est de la complexité et de la densité des milieux contemporains qu'il s'agit et des problèmes qu'elles posent à l'habitant : si les milieux médiévalistes sont perçus comme étant simples à appréhender, à somatiser, c'est qu'ils reposent sur des ensembles limités de composantes plus ou moins homogènes en interactions dans une structure hiérarchisée et relativement statique de lois présentes en nombre limité. À l'inverse, la structure contemporaine, en réorganisation plus fréquente (labile), est formée de composantes hétérogènes, présentes en grand nombre (pensons notamment à la densité de population accrue dans les milieux urbains) et dont les interactions et possibilités d'interactions croissent de manière exponentielle. La structure des milieux contemporains se présente comme désordonnée en raison de sa nature complexe et changeante. C'est en raison de la difficulté croissante de la somatiser (c'est-à-dire d'une dys-somatisation problématique) que les personnes en son sein la considèrent comme telle, d'où le goût pour une structure jugée plus stable et ordonnée, appréhensible, aux dépens d'une autre instable et désorganisée.

La polarisation *ordre – désordre* rend donc compte de la représentation que l'on se fait de l'organisation de l'écoumène contemporain, alors que la polarisation *simplicité – complexité* trahit un phénomène de mise à l'échelle cognitive : elle relève d'une dys-somatisation de l'écoumène contemporain (cognitivement hors d'échelle) opposée à un écoumène médiévaliste perçu comme aisément somatisable (cognitivement à l'échelle). En d'autres termes, les milieux médiévalistes sont perçus comme étant pleinement intégrés à la structure onto-géographique de l'être humain, alors que les milieux contemporains apparaissent comme une altérité à l'aune de cette structure.

Du coup, l'opposition dessinée entre l'agir et le pâtir prend tout son sens. L'habitant contemporain, se voyant dans l'incapacité de somatiser les milieux dans lesquels il évolue, ne possède corrélativement plus les guides inambigus nécessaires à l'action qui lui permettraient d'y naviguer de manière non problématique, d'où l'impression de subir ce dernier, d'y réagir, d'en pâtir, puisqu'il apparaît comme une altérité et, sous une forme exacerbée, comme un antagoniste. Alors que l'homme médiéval, lui, semble en possession de guides inambigus lui permettant d'évoluer dans son milieu, d'y agir plutôt que de réagir, puisque ce milieu apparaît comme pleinement intégré à sa structure onto-géographique, comme appartenant de plein droit à son corps médial.

La polarisation *naturel – artificiel* relève de la démediation technique. L'artificialité de l'écoumène contemporain est alors perçue comme un filtre indésirable, comme un intermédiaire entre le corps animal et l'environnement – comme une « machine à habiter » (Musset 2005). Vivre au contact de la nature – vivre un retour à la nature – devient alors inenvisageable dans un tel cadre, d'où la *tabula rasa* des milieux techniquement surmédiés permise par le désastre dans le cas des fictions catastrophiques et post-catastrophiques ou la re-création de milieux médiévalistes faiblement médiés, c'est-à-dire davantage en contact avec la nature.

La polarisation *personnel – impersonnel* s'articule elle aussi à la question de la démediation technique. Les filtres, les intermédiaires ne se dressent plus entre le corps animal et l'environnement, cette fois, mais entre les personnes. Ainsi, les relations interpersonnelles contemporaines sont vues comme médiées par un ensemble complexe de dispositifs médiatiques,

administratifs, légaux, architecturaux, urbanistiques, etc. (surmédiation technique), là où les relations vécues au sein de la communauté médiévaliste sont perçues comme directes, reposant sur la communication en face-à-face, la parole et les liens personnels (démédiation technique favorisant la coprésence).

En regroupant les différents points de convergence, on voit poindre l'ébauche d'un mésogramme global apte à rendre compte du goût contemporain pour le Moyen Âge, un mésogramme qui porte dans son noyau une opposition axiologique entre un habiter contemporain acosmique et un habiter alternatif caractérisé à l'inverse par la cosmicité et qui se présente sous des traits médiévalistes. L'écart entre la première et la seconde forme de l'habiter s'exprime comme un fantasme non plus de « médiation », comme nous l'avons suggéré ailleurs, mais plus globalement de « recosmisation ».

Ce que les œuvres médiévalistes perçoivent dans le Moyen Âge, c'est donc une société humaine caractérisée, pour paraphraser Berque (2008b), par son essentielle cosmicité, un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en phase et trouvent leur place. Il s'agit d'un ordre simple et inambigu où les corps animal et médial sont en équilibre, exempts de la complexité, de la densité et de la surmédiation qui aliènent l'habitant d'autrui et de son environnement, mais aussi de l'altérisation technique et symbolique qui coupent l'habitant de sa part médiale. Cette cosmicité contraste avec l'acosmie contemporaine où l'habitant, privé de sa place dans un monde mué en objet, creuse « ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables » (Berque 2008b, p. 1). Il ne s'agit donc pas simplement de médier le monde pour l'appréhender pleinement, hors des intermédiaires, mais de recréer les liens affaiblis entre soi, autrui, les choses et le monde : d'opérer une recosmisation.

Ainsi, le mésogramme de la recosmisation traduit l'idée d'une médiation, axiologiquement opposée à la surmédiation, c'est-à-dire d'une relation faiblement médiée à l'environnement et à autrui, de même que d'un recul de la complexité écouménale. Ce mésogramme exprime un habiter en vertu duquel « l'existence humaine atteint sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (Berque 2000b, p. 159), un fantasme de désaltérisation de l'écoumène, de réappropriation du corps médial, l'expression du goût pour un milieu à l'échelle

humaine, pour une somatisation harmonieuse et complète du monde. Le fantasme de recosmisation témoigne, en creux, d'un rejet de la conjoncture présente vue comme un ensemble de milieux hors d'échelle, d'un rejet de la dys-somatisation, de l'altérisation, de la surmédiation, de la complexité écouménale, du délaissement ou de l'aliénation du corps animal découlant de la prédominance du corps médial. En ce sens, le Moyen Âge devient synonyme, avec la faveur que connaissent les œuvres médiévalistes actuellement, d'un retour à la nature et à un mode de vie simple, convivial (*cum et vivere* : « vivre avec »), totalisable, effectué dans un cadre ordonné, stable et aisément appréhensible par l'habitant.

Les pistes de réflexion offertes par Peterson, Larue, Honegger et Selling, également éclairés par Chandler et, dans le registre de la fiction catastrophique et post-catastrophique (fortement marquée, elle aussi, par la culture médiévaliste), par Musset, peuvent être articulées en termes d'habiter, et le mésogramme global de la recosmisation en rend pleinement compte.

Le mésogramme – global ou local – constitue une proposition générale portant sur l'habiter tel que mis en configuration dans une ou des œuvres et récits – un thème mésocritique. Dans le corpus de fictions à l'étude, cette proposition s'articule autour de l'idée de cosmicité. Au plan axiologique, elle relève du principe amélioratif et son envers, l'acosmie, relève quant à lui de l'appréciation négative. Le goût pour le Moyen Âge et ses manifestations dans les récits retenus expriment le fantasme d'un retour à la cosmicité et, par symétrie, le rejet de ce qui est perçu dans l'habiter contemporain comme une acosmicité.

6.5. LES DIMENSIONS SPATIALES DE L'HABITER

Comme nous l'avons vu jusqu'ici, la mésocritique s'intéresse à l'habiter tel que mis en configuration au sein de mondes diégétiques. Or, la question de l'habiter recèle plusieurs dimensions (examinées dans les sections 4.2.1. à 4.2.5) dont il faut tenir compte lors de l'analyse mésogrammatique :

a) « L'être dans l'espace/l'être sur Terre », c'est-à-dire les rapports techniques et symboliques que les sociétés d'une œuvre ou d'un récit entretiennent avec leur environnement. Cette dimension se donne à lire, notamment, dans la mythologie et la

religion (cosmogonie, Panthéon, eschatologie), des modes de production et de consommation, des rapports entre l'être humain et la biosphère (faune et flore) ou encore le chimico-physique (adaptation du mode de vie en fonction du climat, par exemple), dans l'architecture et l'urbanisme, dans les interactions entre le naturel et l'artificiel, etc. Le roman *MaddAddam*, dernier volet de la trilogie éponyme de Margaret Atwood (2003, 2009, 2013), par exemple, oppose axiologiquement l'Église de PetrOleum, qui célèbre le caractère sacré du pétrole et de ses externalités négatives, à la secte environnementaliste des Jardiniers de Dieu¹⁸⁷, laquelle vit pour sa part suivant un mode de vie écologiquement soutenable et dans l'expectative du « Déluge des airs » à venir (religion, rapports à la biosphère et au chimico-physique). Le premier volet de la trilogie *The Hunger Games* oppose quant à lui la forêt nourricière à une arène de combat forestière émaillée d'un dispositif de surveillance panoptique ainsi que d'animaux hybrides – fruits de la bio-ingénierie – et des technologies homicides (mode de consommation, architecture, interactions entre le naturel et l'artificiel, rapports entre l'humain et la biosphère).

b) Le « faire dans l'espace », qui rend compte des modalités de circulation et du degré de mobilité dont l'individu ou une société dispose dans ses déplacements physiques. Cette dimension est à l'œuvre dans les récits post-catastrophiques axés sur l'errance ou l'exode de survivants à travers des étendues stériles et hostiles (*The Road*, *Enslaved*, la trilogie *Jon Shannow* et *The Pesthouse*, par exemple), où la circulation fluide de la société contemporaine a cédé sa place à des infrastructures mobilitaires délitées. C'est également le cas dans les récits de morts-vivants représentatifs de l'esthétique gothique globalisée (Bishop 2015), où la survie est tributaire d'une circulation permanente, ou dans *Le Transperceneige*, où l'humanité survit à bord d'un train dont l'arrêt apporterait la mort par le gel.

c) Le « faire avec l'espace », son appropriation – comment, par exemple, un individu s'accommode des contraintes spatiales –, et la cartographie cognitive, c'est-à-dire comment un individu somatise l'espace dans lequel il évolue ou, dans le cas de la dys-somatisation, peine à le faire. La question du « faire avec » les contraintes spatiales est d'autant plus

¹⁸⁷ Décrite dans *The Year of the Flood*.

pertinente dans le cas des fictions post-catastrophiques, puisque nombre de récits dépeignent la lutte de protagonistes contre un régime dystopique qui restreint leurs libertés individuelles. Toujours dans la trilogie romanesque *MaddAddam*, les membres de la secte des Jardiniers de Dieu vivent clandestinement dans les marges d'une société dominée par un régime corporatique. Pour lutter contre ce régime, et par opposition au mode de vie écologiquement insoutenable qu'il promeut, ils aménagent des communautés autarciques dans des édifices désaffectés et altèrent certaines parties de leur corps afin d'échapper aux contrôles biométriques dans le but de circuler librement en public.

Le « faire avec » devient ainsi un moteur du récit et donne lieu à une tension narrative que l'on ne trouve pas dans les utopies classiques, par exemple, lesquelles relèvent du récit de voyage dans des contrées où l'habiter s'avère non problématique et emporte l'adhésion de tous, visiteurs comme habitants.

La question de la cartographie cognitive se voit généralement traitée par le biais du couple altérisation/désaltérisation, dont nous proposerons plusieurs exemples dans la section 6.6.2. Dans les œuvres dystopiques et post-catastrophiques, les outils technosymboliques sont représentés tantôt comme des instruments stratégiques, tantôt comme des instruments tactiques (voir la section 4.2.3.), selon qu'ils participent à la maîtrise de l'espace par une instance autoritaire ou au contraire à sa réappropriation. Le dispositif panoptique des arènes de combat, dans *The Hunger Games*, appartient à la première catégorie. À l'inverse, dans *Le Monde d'Arkadi*, le protagoniste du cycle bédéique consulte les bases de données contenant des informations sur le monde pré-catastrophique afin de mieux comprendre celui, post-catastrophique, dans lequel il évolue. Ces bases de données relèvent de la seconde catégorie.

d) « L'être ensemble dans l'espace » : il s'agit de la dimension spatiale de la socialité ou encore de la dimension collective de l'habiter. Par exemple, dans la trilogie *MaddAddam*, la société pré-catastrophique est régie par des corporations. Ces dernières figurent à l'origine d'une répartition spatiale de la population entre plèbezones et compounds. Dans les premières, déchirées par la violence et l'exploitation sexuelle, s'entassent les déshérités.

Dans les seconds, quartiers résidentiels sécurisés, vivent les employés des centres de recherche et de développement des grandes corporations et leur famille.

e) Enfin, « l'être entre les espaces » signifie que l'habiter relève également d'une navigation entre la réalité souveraine et différentes régions finies de sens (les mondes du rêve, du jeu, de la fiction, etc.). Dans la fiction post-catastrophique, cette dimension rend compte des enchâssements de niveaux de réalité et de leur traversée. Il en va ainsi des humains prisonniers d'un monde virtuel dans *The Matrix*, région finie de sens qui se substitue à la réalité souveraine, et de même dans le roman *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, de Philip K. Dick (1965), où des colons sont envoyés sur Mars lorsqu'ils fuient l'âpreté de leur nouvel environnement. Ceux-ci consomment des psychotropes leur permettant de vivre en communion dans le monde hallucinatoire de Perky Pat, une poupée pour enfants.

Rappelons ici que l'habiter tel que la mésocritique le conçoit constitue un habiter humain en son ou ses milieu(x) et doit être appréhendé, en tant que phénomène relationnel, telle une spatialité d'ordre topologique. On peut donc parler d'être et de faire dans le milieu, de faire avec le milieu, d'être ensemble dans le milieu et d'être entre la réalité souveraine et les régions finies de sens constitutives du milieu.

Si l'écocritique aborde la question de « l'être sur Terre » au détriment de « l'être ensemble », du « faire avec », du « faire dans » et de « l'être entre les espaces », et que la sociocritique focalise sur l'espace social (« l'être ensemble dans l'espace »), de même que, plus récemment, et en abordant la question de la circulation (Pelletier 2014), le « faire dans l'espace », la mésocritique, quant à elle, aborde l'habiter sous toutes ses dimensions constitutives, dans la mesure où elles s'avèrent en relation d'interdépendance : évoluer dans un milieu donné implique toutes ces dimensions.

Par exemple, et comme nous le verrons dans le chapitre 9, le roman *Cloud Atlas*, de Mitchell (2004), configure l'habiter en tant que tension fondamentale entre la sympathie universelle et la prédation. Cette tension oblige une expérience des milieux comme habiter en marge d'un régime autoritaire et dystopique (« faire avec »), comme prédation (ou consommation écologiquement insoutenable) de l'environnement (« être sur Terre ») et d'autrui (la consommation moralement

insoutenable de l'autre) (« être ensemble »). Toutefois, le tableau de l'habiter mitchellien ne peut être complet sans que soit abordée la question de la représentation de l'organisation sociale en tant que communauté écouménale à imaginer* (Duret 2017b) (« être ensemble » et « faire avec l'espace », cette dernière dimension étant entendue ici comme un acte de cartographie cognitive de l'espace social) et de la proposition d'un milieu marqué par l'incertitude ontologique, alors qu'il se présente comme un assemblage de mondes (de régions finies de sens) enchâssés, aux frontières indéterminées et indéterminables (« être entre les espaces »). Enfin, on ne peut négliger le « faire dans l'espace », car la question de la mobilité se situe au cœur de l'œuvre : c'est dans la fréquentation des milieux les plus divers et la confrontation de l'altérité expérimentées dans une trajectoire spatiale conséquente que les principaux protagonistes de *Cloud Atlas* font l'expérience de la prédation et de la sympathie universelle en l'écoumène.

6.6. UNE GRILLE D'ANALYSE : LES CATÉGORIES DE RELATIONS ÉCOUMÉNALES

Il convient maintenant de distinguer les différentes catégories de relations écouménaes découlant de cette proposition qu'est la recosmisation, dans le but d'affiner l'analyse mésogrammatique. Nous y avons déjà fait brièvement référence dans la section consacrée à l'illustration du concept de mésogramme.

En nous appuyant sur la question de l'habiter présentée au chapitre 4 et sur un ensemble d'œuvres et récits relevant essentiellement de la fiction post-catastrophique, nous élaborerons maintenant une grille à l'aide de laquelle nous procéderons à l'analyse mésogrammatique des œuvres du corpus. Cette grille ne prétend pas à l'exhaustivité, de sorte que d'autres catégories pourraient s'y ajouter. Ces dernières ne sont pas mutuellement exclusives et travaillent de concert dans l'expression d'un même mésogramme.

6.6.1. Corps animal et corps médial : démediation et surmediation

La première catégorie rend compte de la relation entre les corps animal et médial. Le rapport de l'être humain à l'environnement, suivant ce couple onto-géographique, oscille entre l'immédiat et le médiat. Cette médiation, de degré variable, relève de la technique ou du symbolique. Les milieux d'une œuvre résultent d'une démediation ou d'une surmediation, selon qu'ils sont plus

proches ou éloignés d'une relation immédiate que les milieux servant de référence à une œuvre donnée. Une relation immédiate à l'environnement rend compte d'un état antérieur au « triple et mutuel engendrement » (Berque 2000b, p. 96) composé de l'hominisation, de l'anthropisation et de l'humanisation; elle est donc pré-humaine et ne concerne pas la mésologie. Dans le contexte de la mésocritique, elle représente le seuil au-delà duquel émerge la médiateté, au-delà duquel émerge donc le corps médial en partie constitutif de l'être de l'humain. En ce sens, une relation immédiate survient hors de tout milieu, à l'extérieur de tout déploiement écouménal et implique un corps animal immergé dans un environnement chimico-physique et organique, un corps relevant de la biosphère, mais situé hors de l'écoumène. Les récits d'enfants-loups (ou enfants sauvages) tels que la série des *Tarzan*, d'Edgar Rice Burroughs, et *The Jungle Book* (1894) et *The Second Jungle Book* (1895), de Rudyard Kipling, représentent sans doute les cas se rapprochant le plus de cet état d'immédiateté sans jamais l'atteindre. En effet, même lorsqu'il ne maîtrise pas la technique (cas où il y a lieu de parler de démediation technique), l'enfant-loup connaît et mobilise les symboles grâce auxquels il se représente son environnement. Les expressions françaises « enfants-loups » et « enfants sauvages » sont à ce titre moins significatives que l'expression anglaise « *feral child* ». La féralisation (ou marronnage) désigne un retour de l'animal domestique à l'état sauvage. En étendant le terme à l'enfant, on implique une évolution d'un état de culture (même si cet état est sommaire, l'enfant en bas âge étant faiblement acculturé du point de vue du langage et de la technique) vers un état sauvage. En ce sens, l'enfant n'est pas sans avoir acquis préalablement – par acculturation ou en raison d'une faculté innée, selon les présupposés de l'œuvre en la matière – certains rudiments techniques et symboliques constitutifs du corps médial. Ainsi, le Tarzan d'Edgar Rice Burroughs (1912-1995), élevé dans la jungle africaine par une tribu de grands singes à la suite de la mort de ses parents, acquière par lui-même la langue anglaise à l'aide de livres illustrés.

Si la fiction post-catastrophique recèle quelques cas « d'enfants féroces » à proprement parler (dans le film *Mad Max 2*, notamment), la féralisation au sens large y est omniprésente. Ainsi de la désévolution de l'espèce humaine en un organisme primitif dans *The Time Machine*, d'H. G. Wells (1895), en créatures carnassières – les « aberrations » – dans *Wayward Pines*, de Blake Crouch (2012, 2013, 2014), ou encore, dans nombre de récits d'épidémie (Palud 2014), de morts-vivants inintelligents et mus par un instinct animal et le tropisme de la chair. L'effondrement de

la société et l'impératif de survie dans un environnement hostile conduisent, dans la fiction post-catastrophique, à des déchaînements de bestialité. Des individus s'adonnent à l'anthropophagie dans le roman *The Road*, de Cormac McCarthy (2006) ou dans l'arc narratif « Fear the Hunters » (épisodes 61 à 66) de la bande dessinée *The Walking Dead*. Des raids meurtriers sont menées par le Seigneur Humungus et ses hommes contre la communauté de la raffinerie dans *Mad Max II* (Miller 1981) ou par des maraudeurs homicides, les « Corneilles », battant la campagne dans le récit « Sheep's Head, 2043 » du roman *The Bone Clocks* (Mitchell 2017 [2014]). Ou encore, des hommes et des femmes pacifiques sont momentanément transformés en tueurs de masse sous la pression de la catastrophe, à l'instar des « psychopathes » et des « maniaques » de la série vidéoludique *Dead Rising* (Capcom 2006-2016).

Ces déchaînements constituent la dimension dysphorique de la démediation, que proposent également certaines fictions post-catastrophiques médiévalistes. Par exemple, des razzias sanguinaires sont menées par les Konas contre les tribus de bouviers du Big Island de *Cloud Atlas*. Ils convoquent les invasions barbares de la fin de l'Antiquité et du Haut Moyen Âge, comme le suggèrent les références intertextuelles répétées que fait le roman à *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* d'Edward Gibbon. Dans la trilogie romanesque *Wayward Pines*, le motif du carnaval médiéval devient le cadre de « fêtes ». Lors de ces manifestations collectives, dépeintes comme des mascarades, les survivants habitant la dernière ville sur Terre traquent, battent et mutilent les individus désignés comme déviants avant qu'un bourreau ne les mette à mort sur la place publique. Si les dimensions les plus dysphoriques du Moyen Âge sont placées sous l'égide de la féralisation, elles sont généralement contrebalancées par une vision euphorique : ainsi de l'instauration d'un milieu néo-agraire dans *Wayward Pines*, qui joue non seulement contre la sauvagerie des fêtes et la violence représentée par des créatures carnassières, mais également contre la dystopie fordiste du créateur de la ville-arche où survivent les derniers êtres humains sur Terre.

6.6.1.1. Souci et délaissement du corps animal

Le couple corps animal/corps médial permet également de départager ce qui relève d'un souci pour le corps animal de ce qui tient de son délaissement (ou d'un souci inverse pour le seul corps médial).

Le souci du corps traduit un rapport faiblement médié de l'être humain à son environnement. L'effacement (« *ghosting* »), dans le film post-catastrophique *After Earth*, de M. Night Shyamalan (2013), en fournit un exemple. *After Earth* débute un millénaire après que l'humanité eut déserté la Terre, devenue impropre à la vie en raison de la pollution. Établis sur une nouvelle planète, Nova Prime, les exilés font face à une nouvelle menace : les habitants de Nova Prime, les Skrel, tentent de les éradiquer en lançant sur eux des Ursa, monstres aveugles génétiquement modifiés qui détectent leurs proies humaines grâce aux phéromones de peur qu'elles dégagent. Le commandant Cypher Raige développe alors une technique de maîtrise du corps grâce à laquelle il se libère de la peur, de sorte que les Ursa se voient incapables de le détecter. Cette technique, l'effacement, est la clé de l'élimination des Ursa et de la survie de l'humanité. Le souci du corps animal passe ici par la maîtrise de certaines réactions instinctives données en réponse à une agression de l'organisme, et traduit un rapport faiblement médié de l'être humain à son environnement. Dans le prologue d'*After Earth*, on le constate dans la tactique de combat de Cypher Raige : grâce à l'effacement, il est invisible aux yeux des Ursa qu'il combat au corps-à-corps. La tactique tranche avec le haut développement technologique des humains et des autochtones de *Nova Prime*.

Les illustrations des romans et *pulps*¹⁸⁸ d'*heroic fantasy* témoignent également de ce souci du corps. Les personnages masculins musculeux dessinés par Franz Frazetta (parmi lesquels on retrouve Conan, mais également les Tarzan et John Carter d'Edgar Rice Burroughs) et les nombreux illustrateurs qu'il a influencés (de Boris Vallejo à Jeffrey Catherine Jones, en passant par Manuel Sanjulià) arborent une chair sculptée par les conditions âpres de leur milieu démedié et les combats au corps-à-corps qui meublent leur quotidien.

À l'inverse de ce souci du corps animal, on trouve le délaissement. Immergé dans le corps médial, traduisant un rapport surmedié vis-à-vis de son milieu, la personne se voit coupée de son corps animal, en proie à la dégradation. Dans le film d'animation post-catastrophique *Wall-E*, d'Andrew Stanton (2008), l'humanité a quitté la Terre et vit à bord d'un gigantesque vaisseau de croisière. Servie par des robots et se déplaçant à bord de fauteuils antigravité, l'humanité aveu-

¹⁸⁸ Magazines de fiction populaires aux États-Unis durant la première moitié du XX^e s.

partage son temps entre la consommation de nourriture industrialisée et un écran d'ordinateur. Souffrant d'obésité morbide, elle se voit dans l'impossibilité d'agir sur son milieu, comme l'illustre une scène où un homme choit de son fauteuil, puis s'avère incapable de se relever de lui-même sous l'effet de son propre poids (0:39:44).

Le corps du guerrier goréen, dans le cycle romanesque de science-fiction *The Chronicles of Gor*, de John Norman, est le fruit d'une sélection du plus apte dans un environnement violent où le développement technologique des armes est limité à un arsenal antiquariste et médiévaliste. Survit le combattant dont les ressources sont essentiellement limitées à sa puissance musculaire et à l'art du combat rapproché. L'interprétation que propose Tarl Cabot, protagoniste des romans, sur l'origine de l'interdit technologique concernant le développement technologique des armes, tel qu'édicte par les Prêtres-Rois, met en contraste le souci du corps animal dans un milieu marqué par la démediation technique et son délaissement là où les mécanismes de la sélection naturelle se voient court-circuités par la technologie, comme en témoigne cette citation tirée de *Tarnsman of Gor* :

Une explication plausible serait que les Prêtres-Rois souhaitaient peut-être utiliser la guerre comme processus de sélection biologique où le plus faible et le plus lent périssent sans se reproduire. Cela justifierait les armes relativement primitives permises aux Hommes d'en Bas des Montagnes [les Goréens, par opposition aux Prêtres-Rois, créatures insectoïdes qui se présentent comme leurs dieux]. Sur Gor, il n'y avait pas de risque qu'un gringalet à la poitrine creuse puisse anéantir une armée simplement en appuyant sur un bouton (Norman 1992 [1966], p. 62-63).

6.6.2. Altérisation et désaltérisation

Le couple « altérisation et désaltérisation » permettra d'identifier le positionnement du corps médial au regard de la structure ontologique bipartite de l'être humain. Il y a lieu de parler d'altérisation lorsque celui-ci est considéré, en tout ou partie, comme étranger à cette structure. C'est ce qui se produit lorsqu'il y a somatisation problématique et incomplète d'un milieu complexe et dense, et donc quand il y a incapacité de cartographier cognitivement et phénoménalement ce milieu de façon à y naviguer sans entrave. Cet état de fait donne lieu à une acosmie (section 4.3.1.). Sous une forme exacerbée, l'altérisation est représentée dans les œuvres et récits tel un milieu doté de sa volonté propre, mu par une logique non humaine.

Le processus de désaltérisation vise à mettre cognitivement et phénoménalement à l'échelle le corps médial de manière à ce qu'il soit à nouveau perçu par l'habitant comme un élément insécable de sa structure ontologique et non comme une entité extérieure, somatisée de manière fragmentaire et lacunaire. Lorsque les éléments constitutifs d'un milieu surmédié donnent l'impression d'agir selon une volonté et une logique propres en raison de la multiplication des intermédiaires qui président à son élaboration, la démédiation peut alors apparaître comme une solution nécessaire à la désaltérisation.

À l'altérité du corps médial répond son identité avec l'être humain, la coappartenance des corps médial et animal à la même structure ontologique, leur coïncidence. Cette identité constitue également une familiarité. L'absence de cette identité appelle la désaltérisation. Lorsqu'il y a identité, le milieu se trouve cognitivement et phénoménalement à l'échelle de l'être humain, de sorte qu'il est expérimenté physiquement et appréhendé comme un tout.

Il est possible de parler d'altérisation technique, d'altérisation symbolique, d'altérisation de la nature et d'altérisation médiale.

6.6.2.1. L'altérisation technique

L'altérisation technique rend compte du dictat de la logique technique sur la logique humaine. Dans sa forme la plus radicale, les objets techniques se voient représentés comme étant doués d'une conscience et d'une volition propres.

Un scénario omniprésent, tant dans la science-fiction que dans les discours des futurologues, traduit bien l'imaginaire de l'altérisation radicale de la technique : celui de la guerre opposant l'humanité à la machine. C'est le cas, notamment, dans la série télévisée post-catastrophique *Battlestar Galactica*, de Ronald D. Moore (2003, 2004-2009), dans laquelle des robots (les « Cylons ») recourent au bombardement nucléaire afin de détruire les colonies humaines. Seuls quelques vaisseaux et stations spatiales sont épargnés par l'attaque, et hébergent une humanité réduite à 50 000 individus en exil, pourchassés sans relâche par les Cylons. Ces derniers illustrent bien l'altérisation technique : créés pour servir l'être humain, ils ne lui sont plus inféodés, formant désormais une civilisation distincte, dotés d'intelligence et de conscience. Certains

témoignent même d'une spiritualité, à l'instar de Numéro six et de sa foi en Dieu. Les Cylons ont acquis une autonomie totale vis-à-vis des humains qui les ont initialement conçus, à un point tel qu'ils se livrent à un humanicide afin de s'y substituer. Qui plus est, ils ont pris en main leur propre évolution en tant qu'espèce : douze nouveaux modèles ont été développés par leurs soins.

L'altérisation, dans *Battlestar Galactica*, se rapporte également à des outils plus spécifiquement technosymboliques. Elle rend compte des cas où les outils de traitement des données ne répondent plus aux besoins humains et se voient dotés, là aussi, d'une logique propre. L'équipage du *Galactica* emploie un système de navigation obsolète. La navigation mobilise des compétences, une intuition et un jugement humains que refusent des systèmes technologiquement avancés. L'affichage des données concernant l'espace dans lequel le *Galactica* voyage est minimaliste. Le personnel et les officiers du centre de commandes emploient des cartes imprimées et marquent à la main leur position. En d'autres termes, ces outils technosymboliques à l'aide desquels les individus comprennent leur environnement et s'y meuvent apparaissent cognitivement à l'échelle. Pleinement maîtrisés, ils ne se présentent aucunement comme une altérité. Les systèmes à la fine pointe de la technologie, par contraste, travaillent en réseau, à l'échelle intersidérale et hors du contrôle des navigateurs, dont le vaisseau ne forme qu'un nœud parmi d'autres dans un vaste filet de liaisons. Cognitivement, ils sont hors d'échelle, personne ne pouvant maîtriser l'entièreté du processus de navigation. Lorsque les Cylons investissent subrepticement le réseau et les systèmes de navigation, ils les dévoient de leur fonction originale et les intègrent à leur arsenal de guerre. Sous leur influence, ces outils cessent d'informer les humains sur le monde et de le rendre navigable. Entre les mains d'une instance technique, les Cylons, ils sont retournés contre les humains et cessent de servir leurs intérêts.

L'exercice futurologique (texte non fictionnel) du chercheur en intelligence artificielle Hugo de Garis (2005) porte également sur la guerre entre les humains et les machines, et témoigne de l'altérisation radicale de la technique. Selon ce dernier, un conflit pourrait avoir lieu d'ici la fin du XXI^e s., la guerre des Artilects (mot-valise forgé à partir de l'expression « artificial intellects »). Cette « guerre "giga-meurtrière" » (« "*gigadeath*" war ») pourrait éclater dans l'éventualité où les machines, devenues entretemps supérieures en intelligence aux êtres humains

et quasi-divines (des « *godlike massively intelligent machines* », selon l'expression de l'auteur) décideraient d'éliminer l'espèce humaine.

Dans certains cas, l'altérisation technique se traduit moins par le dictat de la logique machinique sur la logique humaine que par l'occultation ou la dys-somatisation de la chaîne de production des objets contemporains, signe que sa complexité et sa densité nuisent à sa pleine somatisation par les usagers.

Lorsqu'il est question d'altérisation de la chaîne de production des artefacts, un parallèle intéressant peut être établi entre les œuvres médiévalistes contemporaines et le *steampunk*.

Sous-genre de la science-fiction, le *steampunk* est né dans les années 1980 et 1990, alors que des auteurs issus du *cyberpunk* tels que K. W. Jeter, William Gibson et Bruce Sterling proposent des uchronies se déroulant dans une ère victorienne ou edwardienne alternative où la technologie (axée sur la machine à vapeur) et les anachronismes jouent un rôle prépondérant (Onion 2008). Les romans *The Difference Engine*, de Gibson et Sterling, et *Morlock's Nights*, de Jeter, constituent des œuvres emblématiques du *steampunk*. Le sous-genre est également représenté dans d'autres médias : la bande-dessinée avec *The League of Extraordinary Gentlemen*, d'Alan Moore et Kevin O'Neill (1999), le jeu de rôle sur table avec *Space: 1889*, de Frank Chadwick (1988), le jeu vidéo avec les franchises *Dishonored* (Arkane Studios 2012 et 2016) et *Thief* (Eidos Montréal 2014), le cinéma avec la *Cité des enfants perdus*, de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet (1995), et *Wild, Wild West*, de Barry Sonnenfeld (1999), mais aussi le cinéma d'animation avec *Steamboy*, de Katsuhiro Otomo (2004). Aux récits *steampunk* s'ajoutent une esthétique et une pratique donnant lieu à une mode, des œuvres d'art et de l'artisanat d'inspiration néo-victorienne ou néo-edwardienne.

Onion (2008) s'intéresse plus spécifiquement aux pratiques artisanales du *steampunk*, où prédominent le cuir et le laiton et dont sont issus, comme un rapide coup d'œil sur un site de vente en ligne tel qu'*Etsy* permet de le constater, monocles, lunettes d'aviateurs, redingotes, corsets, horloges mécaniques, mais aussi des accessoires et costumes visant à « victorianiser » ou

« edwardiser » les objets usuels (ordinateurs et téléphones portables) et les franchises (*Batman*, *Star Wars*, *Pokémon*, etc.) contemporains.

La thèse que défend Onion est que la pratique *steampunk* témoigne d'un désir de se reconnecter avec un monde perdu, un monde machinique, mécanique, celui des premiers temps de l'ère industrielle. Elle établit un intéressant parallèle entre la réaction antimoderne et anti-industrielle née à la fin du XIX^e s. et au début du XX^e et l'insatisfaction qui meut les artisans *steampunk* vis-à-vis la technologie de leur propre époque. Cette réaction, on la retrouve dans les écrits de John Ruskin, dans le mouvement *Arts and Crafts* et chez les Préraphaélites. Elle prône un retour à une condition prémoderne, agraire et artisanale, comme en témoigne l'utopie *News From Nowhere*, de William Morris, qui oppose les objets industriels, déshumanisés, inesthétiques et purement fonctionnels produits par des ouvriers aliénés, aux produits artisanaux qui conjuguent l'utilitaire et l'esthétique et témoignent de la satisfaction éprouvée par l'artisan pour son métier. Toutefois, comme le souligne Onion, la culture *steampunk* préfère un monde technologique à un monde naturel, où l'humanité se montre consciente de ses interconnexions avec le monde matériel. Elle s'intéresse au processus de fabrication de la machinerie plutôt qu'à son expérience et son usage. Les *steampunks*, écrit Onion, « voient la technologie moderne [celle de la fin du XX^e s. et du début du XXI^e] comme offensivement imperméable aux personnes ordinaires et désirent retourner à un âge où, croient-ils, les machines étaient visibles, humaines, faillibles et, par-dessus tout, accessibles¹⁸⁹ » (p. 150, notre traduction). L'utopie *steampunk*, selon elle, en est une de démocratisation de l'objet matériel, où la connaissance de la machinerie retournerait entre les mains de chacun et ne serait plus soumise à une culture oppressante de la spécialisation.

Bowser et Croxall (2010) abondent dans le sens d'Onion, lorsqu'ils écrivent :

bien que plusieurs d'entre nous désirent le dernier et le plus brillant des gadgets [...] nous sommes également conscients que nous sommes contraints par ces objets de nos désirs. Quand un dispositif comme l'iPad ne possède qu'un seul bouton et est scellé dans une plaque de verre et de métal, nous devenons aliénés de notre

¹⁸⁹ « Steampunks see modern technology as offensively impermeable to the everyday person, and desire to return to an age when, they believe, machines were visible, human, fallible, and, above all, accessible » (Onion 2008, p. 150).

technologie. Il n'est plus aisé – sinon possible – de modifier les outils dont nous dépendons¹⁹⁰ (p. 16-17, notre traduction).

Les innovations technologiques majeures des trente dernières années, à commencer par les ordinateurs personnels dans les années 1980, l'internet dans les années 1990, puis la téléphonie mobile dans les années 2000, soulignent les deux auteurs, ont donné lieu à des objets tendant toujours plus vers l'invisibilité, alors que les usagers se voient davantage entourés par des flots imperceptibles d'informations transmis par une technologie opaque. Pour les contemporains, les rouages et pistons des machines à vapeur si chers à l'esthétique *steampunk* apparaissent par contraste tangibles, visibles. Pour les héros mis en scène dans les récits *steampunk*, la technologie est ouverte à la modification lorsqu'elle n'est pas inventée par eux pour leurs besoins. Aussi, « le *steampunk* se présente à nous dans un monde au sein duquel les individus sont maîtres de leurs outils plutôt qu'ils ne sont restreints par les garanties, les CGU [conditions générales d'utilisation] et la GND [gestion numérique des droits]¹⁹¹ » (p. 20, notre traduction). Ce courant culturel embrasse une dimension proprement punk dans sa culture, celle du « DIY » (« *do it yourself* »), le « faites-le vous-mêmes ». En bref, le fait de « reconstituer la technologie du passé [victorien] doit être lu comme une politique de recréation de nos relations avec les outils du présent¹⁹² » (p. 22, notre traduction).

Le parallèle entre les antimodernes du XIX^e s. et les *steampunks* contemporains souligné par Onion (2008) et Bowser et Croxall (2010) n'est paradoxal qu'en apparence. Les uns et les autres s'avèrent en réaction contre une technologie nouvelle jugée aliénante : les premiers décrient ces machines qui imposent leur rythme à l'ouvrier et produisent des biens dont le savoir-faire du travailleur est absent, leur préférant l'œuvre des artisans. Les seconds déplorent la perte de maîtrise de tout un chacun face à des objets essentiels de la pratique quotidienne mais de moins en moins palpables, ajustables et « bricolables » par l'utilisateur.

¹⁹⁰ « for while many of us desire the latest, shiniest gadgets [...] we are equally aware that we are constrained by these objects of our desire. When a device like the iPad has only one button and is a sealed slab of glass and metal, we face becoming alienated from our technology. It is no longer easy – if even possible – to modify the tools that we depend on » (Bowser et Croxall 2010, p. 16-17).

¹⁹¹ « Steampunk presents us with a world in which individuals are masters of their tools, rather than being restrained by warranties, EULAs [end-user license agreement], and DRM [digital rights management] » (Bowser et Croxall 2010, p. 20).

¹⁹² « Remaking the technologies of the past, in other words, must be read as a politics of remaking our relationships with the tools of the present » (Bowser et Croxall 2010, p. 22).

La technologie contemporaine telle que la décrit le *steampunk* devient à la fois opaque et invisible. Opaque, car le fait de spécialistes. Invisible, car de moins en moins matérielle et toujours plus informationnelle, immatérielle. Mais à l'invisibilité et à l'opacité, il convient d'ajouter une troisième caractéristique : la complexité de l'objet, devenu un quasi-objet selon Picon (1998) (section 4.3.2.).

En résumé, les objets techniques contemporains sont cognitivement in-somatisables et hors d'échelle, opaques, invisibles et complexes qu'ils sont. Ils apparaissent alors étrangers au corps médial de l'utilisateur, altérés.

Dresser un parallèle entre les adeptes du *steampunk* et le médiévalisme antimoderne et anti-industriel du XIX^e s. apparaît hautement significatif. Dans les deux cas, on témoigne d'une volonté de réappropriation de la chaîne de production des objets, perçue comme altérée. On témoigne également d'une volonté de mettre à l'échelle cognitive leur trajection. Et dans les deux cas également, cette réappropriation – cette désaltération de la technique – passe par une pratique artisanale¹⁹³. Médiévalisme et *steampunk* se rejoignent sur la question de la désaltération. Il n'est donc pas étonnant de voir ces cultures hybridées dans certaines œuvres contemporaines telles que le film *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (Peter Jackson 2013) ou les jeux vidéo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Games Studio 2011) et *Dishonored* (Arkane Studios 2012), comme le soulignent Moberly et Moberly (2013, 2015).

L'objet issu de la civilisation disparue, dans les fictions post-catastrophiques, est emblématique de l'altération de la chaîne de production. Il figure parmi les trois tropes majeurs mis au jour par Saldivar (2008) à cet effet. Nous les classerons en trois groupes : les objets nostalgiques, les objets de curiosité et les objets utiles.

Les objets nostalgiques, d'abord, constituent des fétiches sans utilité pratique rappelant des temps meilleurs, ceux de la civilisation pré-catastrophique ou, en d'autres termes, le milieu qui

¹⁹³ La production artisanale de ces objets inspirés d'une ère de division technologique du travail semble paradoxale, mais appuie bien le parallèle établi entre la pratique *steampunk* et la réaction antimoderne et anti-industrielle.

les a vus naître et qui a entretemps disparu. C'est le cas du bric-à-brac accumulé par Jack, le protagoniste du film *Oblivion* de Joseph Kosinski (2013), dans une cabane qui lui tient lieu de quant-à-soi, sise au bord d'un lac idyllique et en vif contraste avec les terres stériles et désolées avoisinantes. Il y a ensuite les objets de curiosité, dont la fonction initiale a sombré dans l'oubli, à moins qu'ils ne soient devenus inadaptés dans leur nouveau milieu post-catastrophique ou que les ressources nécessaires à leur fonctionnement aient disparu. Il y a enfin les objets utiles dans le milieu post-catastrophique. Ils remplissent la même fonction qu'auparavant, sans modifications préalables – c'est le cas des armes, de certains moyens de transport et de la nourriture, notamment. Ils peuvent également conserver la même fonction à la suite de modifications favorisant leur adaptation à leur nouveau milieu. Par exemple, les voitures sont tirées par des chevaux ou des bœufs une fois les réserves de carburant épuisées, comme c'est le cas lors du tournant médiévaliste de la série bédécque *The Walking Dead* (épisode 127 et suivants), ou converties au bioéthanol, comme dans la neuvième saison de la série télévisée éponyme. Dans un troisième cas de figure, ces objets remplissent une fonction inédite. Par exemple, dans les récits de morts-vivants, tout objet devient potentiellement une arme. La franchise vidéoludique *Dead Rising* accorde une large place aux objets les plus inusités dans la mise à mort des morts-vivants ou de survivants hostiles, du godemiché au nain de jardin, en passant par la tondeuse à gazon, le feu de signalisation et l'espadaon empaillé.

Dans tous les cas de figure présentés ici, les objets (nostalgiques, de curiosité ou utiles) se voient arrachés en tout ou en partie de leur milieu (lieux d'extraction ou de fabrication des matières premières, réseaux de production et de diffusion, acteurs impliqués à chacune des étapes, de la production à la consommation, etc.), ce dernier appartenant à un passé révolu. À l'instar des objets contemporains, par trop opaques, invisibles et complexes pour que l'on puisse les intégrer harmonieusement à notre corps médial, ces objets post-catastrophiques apparaissent comme altérés et doivent être réappropriés par les survivants, insérés dans un nouveau milieu cognitivement à l'échelle, à moins que de nouvelles chaînes ne soient initiées : c'est ce qui se produit dans *The Walking Dead*. Les déplacements s'y font désormais à cheval. Les routes commerciales unissant les communautés de survivants sont désormais protégées par des chevaliers. L'économie repose sur le troc. La production devient essentiellement agraire, agrémentée ponctuellement par la pêche. Une foire commerciale est organisée sur cette nouvelle

base. Enfin, il n'est plus question d'organiser des expéditions en vue d'acquérir des objets fonctionnels de l'Ancien Monde : désormais, des artisans produisent de nouveaux objets à partir de matériaux provenant du monde révolu. Les adolescents des communautés acquièrent un métier en devenant apprentis, ce qui les amène à voyager d'une communauté à l'autre pour le bien de leur apprentissage. Les objets sont désormais réappropriés – désaltérés – et cognitivement à l'échelle.

Comme nous le verrons dans la section 8.5., la désaltération des objets techniques occupe une part importante de la structure formelle* de nombreux jeux vidéo post-catastrophiques et médiévalistes.

6.6.2.2. L'altération symbolique

L'altération symbolique rend compte d'une coupure entre l'individu et sa réalité quotidienne, en raison d'un état de surmédiation symbolique. Sous sa forme la plus radicale, elle survient lorsque le symbolique prétend se substituer à la réalité, à l'instar du simulacre chez Baudrillard (chapitre 10). Dans le cadre de l'altération symbolique, le milieu devient pure symbolicité, un ensemble de données et d'informations produites par le biais de dispositifs médiatiques et spatialisées de manière telle que l'individu croit l'expérimenter comme sa réalité la plus immédiate, sans retour à la réalité souveraine.

La franchise transmédiatique *The Matrix*, la bande dessinée *Arcadia* et le jeu vidéo *Enslaved* représentent tous trois des individus captifs de mondes de pure symbolicité, de pure simulation, aliénés de toute réalité immédiate. Ainsi, dans *Arcadia*, l'esprit des victimes d'un virus qui a décimé 99% de la population mondiale est téléchargé dans un monde virtuel partagé.

Nous reviendrons plus en détails sur la question de l'altération symbolique dans la section 6.6.3. consacrée aux parts épisodique et sémantique des milieux.

6.6.2.3. L'altération de la nature

Dans le cas de l'altération de la nature, l'environnement chimico-physique et organique est perçu comme une entité étrangère, entièrement séparée des êtres humains, de leur structure ontologique. La nature se voit personnifiée, dotée d'une volonté propre. Et cette volonté se

manifeste, dans l'imaginaire écofictionnel dont procède un grand nombre de récits post-catastrophiques, si l'on en croit Chelebourg (2012), par « l'idée d'une nature qui reprendrait pleinement ses droits originels sur celles de ses créatures qui les lui contestent » (p. 42).

On voit cette volonté à l'œuvre dans nombre de récits mettant en scène la destruction de l'être humain et son écoumène par le biais de catastrophes naturelles et d'épidémies. Dans le premier cas, pensons aux villes malmenées par les super-tempêtes du film *The Day After Tomorrow*, de Roland Emmerich (2004), ou à la Terre dévastée par une éruption solaire dans la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, de James Dashner (chapitre 7). En ce qui concerne la destruction de l'écoumène par une épidémie, pensons à *The Happening*, de M. Night Shyamalan (2008). Dans ce film, la vie végétale développe un mécanisme de défense afin de se prémunir contre l'écocide perpétré par les êtres humains. Les plantes libèrent alors une toxine qui pousse les individus au suicide. Pensons également au film *World War Z*, réalisé par Marc Forster (2013) et adapté du roman éponyme de Max Brooks (2006), où la personnification de la nature – et donc sa mise à distance de l'être de l'humain – est flagrante lorsque le virologue Andrew Fassbach, à la recherche du patient zéro, explique à Gerry Lane, le personnage principal du film :

Mère Nature est une tueuse en série. Y'en a pas de meilleure, ni de plus créative. Mais comme tous les tueurs en série, elle ne peut résister à la tentation de se faire prendre. À quoi bon tous ces crimes éclatants si on en a pas le mérite ? Alors elle laisse derrière elle de petites miettes. Mais ce qui est compliqué, le pourquoi on passe 10 ans à l'école, c'est de voir ces petites miettes comme les indices qu'elle nous laisse. Et parfois ce qu'on croyait être l'aspect disons plus cauchemardesque du virus s'avère finalement la faille dans son armure. Et elle adore déguiser ses faiblesses en force. C'est une pourriture (0:36:32).

La nature est ici « Mère nature », une tueuse, dotée d'une faculté propre à l'esprit humain, la créativité. Elle joue un jeu avec les virologues, les trompe, commet des crimes, laisse des indices, des actions qui impliquent la volition. Enfin, elle est moralement qualifiée (« C'est une pourriture »).

6.6.2.4. L'altérisation médiale

La coupure entre l'humain et son milieu, et l'aspect problématique et fragmentaire de la cartographie cognitive du second par le premier, sont parfois si importants qu'il y a lieu de parler d'altérisation médiale. Soit les milieux sont artificialisés au possible (surmédiation technique),

comme c'est le cas des mégapoles hypertrophiées de la science-fiction, phénoménalement et cognitivement hors d'échelle, à l'instar du Los Angeles de *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), ou de Trantor, la ville-planète du cycle *Foundation*, d'Isaac Asimov (1942-1993), soit les milieux sont impropres à la vie, stériles, pollués ou dévastés, auquel cas ils deviennent le théâtre d'une errance avec de minces possibilités de survie – comme celle que vivent « l'homme » et « le petit », protagonistes du roman *The Road*, de Cormac McCarthy (2006), et du film éponyme de John Hillcoat (2009) – ou hors duquel il doit s'exiler, comme c'est le cas dans le film d'animation *Wall-E*, réalisé par Andrew Stanton (2008), où la Terre a été transformée en un vaste dépotoir et où les humains vivent dans un vaisseau spatial, ou encore dans la tétralogie romanesque *The 100*, de Kass Morgan (2013, 2014, 2015, 2016), et la série télévisée éponyme de Jason Rothenberg (2014-), où la Terre est devenue radioactive à la suite d'une guerre nucléaire qui force les survivants à demeurer dans une station orbitale jusqu'à leur retour sur Terre. Devenu étranger à l'être de l'humain, le milieu souillé par la technique devient un antagoniste lorsqu'il est mu par ce qui apparaît comme une volonté propre. Ainsi, le milieu empoisonne l'être humain, l'irradie ou lui refuse tout moyen de subsistance.

Si les mégapoles de la science-fiction dépeignent négativement l'acosmie moderne par le biais de l'altérisation médiale, une stratégie inverse procède par le biais de la désaltérisation du milieu et opère une recosmisation du monde, soit « la création d'un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en correspondance » (Berque 2008b, p. 1), où l'humain et l'universel s'articulent étroitement. Pensons au film *Avatar*, de James Cameron (2009), ou aux romans *Foundation's Edge* et *Foundation and Earth*, d'Isaac Asimov (1982, 1986), dans lesquels les êtres humains (ou anthropomorphes, dans le cas d'*Avatar*) appartiennent à une entité organique plus vaste qui les subsume, au sein de laquelle ils vivent en symbiose. C'est également le cas de la franchise *Star Wars*, dont la cosmologie repose sur le transcendantalisme émersonien (voir Boyd 2012).

Parmi les formes d'altérisation du milieu figure plus spécifiquement celle de l'organisation sociale. C'est le cas lorsque des institutions et des lois manifestent une logique spécifique, au mépris des individus qu'ils sont censés servir et organiser. Il y est alors question de surmédiation technique (d'ordre administratif, légal, etc.) On pense ici à l'administration infernale du film

dystopique *Brazil*, de Terry Gilliam (1985). Il est d'autres cas où les infrastructures et dispositifs assurant la mobilité (véhicules automobiles, autoroutes, gares, etc.) aliènent les individus de leur collectivité plutôt qu'ils ne favorisent le lien social. On le voit à l'œuvre, notamment, dans le triptyque dystopique *The Urban Disaster*, de J. G. Ballard (1973, 1974, 1975), comprenant les romans *Crash*, *Concrete Island* et *High-Rise*¹⁹⁴. Dans *High-Rise*, une expérience d'ingénierie sociale menée dans un immeuble d'habitation génère des conflits violents entre les habitants des différents étages. Dans la robinsonnade *Concrete Island*, un accidenté de la route échoue dans un no man's land situé au croisement d'autoroutes. Il lui devient alors impossible de revenir en société, prisonnier sur son île de béton. Dans *Crash*, enfin, les collisions entre véhicules automobiles sont érotisées, associées au coït et à l'orgasme : en d'autres termes, la voiture donne lieu à une surmédiation technique dans le cadre de relations autrement intimes.

À l'inverse, il y a désaltérisation, et plus largement recosmisation, lors du retour à une forme d'organisation communautaire, comme nous le verrons dans la section 6.6.5.1.

6.6.3. Les parts épisodique et sémantique du milieu

La catégorie que nous verrons maintenant rend compte des parts épisodique et sémantique des milieux, selon que l'on en fait une expérience immédiate ou, à l'opposé, médiate.

Parmi les grandes conceptions de l'habiter en figure une dite « phénoménologique » (section 4.2.1.). Elle repose sur le modèle Heidegger-Moles (section 4.2.2.) et peut être considérée comme un « être dans l'espace », un « être sur Terre ». Cet habiter, comme le souligne Stock (2007), soulève la question du rapport de familiarité de l'habitant avec l'espace et valorise la proximité, l'enracinement, l'immobilité et la fixité.

Moles et Rohmer (1998) distinguent deux systèmes d'appréhension de l'espace, qu'ils considèrent comme essentiels, contradictoires et irréductibles l'un à l'autre. L'individu les mobilise tous deux en alternance. D'une part, il y a la philosophie de l'étendue cartésienne. L'espace est alors mesuré sur des axes de coordonnées établis de manière arbitraire. Le monde

¹⁹⁴ C'est également le cas dans les adaptations cinématographiques éponymes des premier et troisième volets par David Cronenberg (1996) et Ben Wheatley (2015).

ainsi conçu se montre étendu et illimité. Il s'offre à la vue d'un observateur extérieur, en quelque sorte ubiquitaire, et tous les points de l'espace apparaissent équivalents à ce dernier, sans qu'aucun ne soit privilégié. C'est l'espace de la science moderne. D'autre part, on retrouve la philosophie de la centralité. C'est à elle, notamment, que Stock se réfère lorsqu'il parle du modèle Heidegger-Moles de l'habiter. En vertu de ce système d'appréhension de l'espace emprunté à l'approche proxémique de Hall (1990 [1966]), le Moi se situe au centre du monde. Il s'agit d'une phénoménologie de l'espace qui part du lieu du corps ici et maintenant. Comme l'écrivent Moles et Rohmer (1998) : « À mon instant de vie, à mon point de vue, le monde se découvre et s'échelonne autour de moi en coquilles successives, perspectives, subjectives » (p. 30).

On l'a déjà mentionné, ce modèle de l'ancrage géographique est jugé problématique par Stock (2007), puisqu'il véhicule l'idée selon laquelle quand la distance augmente, le rapport de familiarité faiblit, ce qui empêche de comprendre la transformation des lieux lointains en des lieux familiers, mais également d'appréhender la question de la mobilité géographique des individus.

À ces critiques de Stock, il convient d'ajouter la question de la médiation. En effet, la philosophie de la centralité repose sur le postulat selon lequel l'espace physiquement lointain s'avère éloigné, dans les mêmes proportions, des préoccupations intellectuelles et émotionnelles de l'individu (du « Moi » situé au centre du cercle). Or, nous l'avons vu avec Berque (2000), l'être de l'humain, qui est existence projetée hors de soi, articule l'univers, la biosphère et l'écoumène, de sorte que

nous sommes humains dans la mesure où ce qui se passe aux antipodes nous concerne. Cela ne nous concerne pas seulement dans le sens moral où, par exemple, il ne nous est pas indifférent que le 17 mai 1999, le parlement de Nouvelle-Zélande ait rejeté une proposition de loi visant à étendre aux anthropoïdes certains droits de la personne humaine. Cela nous concerne ontologiquement, dans le sens où, à la différence des anthropoïdes, ce qui se passe « là-bas », très au-delà des limites de notre corps, et même dans l'éventualité où nous n'y mettrions jamais les pieds, constitue notre existence même [...] Notre existence, elle consiste aussi, et nécessairement, dans les institutions et les constructions — bâtiments, organisations, réseaux — des systèmes sociaux et techniques en vertu desquels, par exemple, nous pouvons parler de ce qui s'est passé le 17 mai à Wellington, là-bas aux antipodes; ou

commander au robot [Sojourner] de saisir cette pierre plutôt que cette autre, là-bas sur la planète Mars. L'existence humaine, c'est jusqu'à cela, et ce n'est pas moins que cela (p. 14-15).

Parmi les implications de cette citation, le lointain (si tant est que nous ne l'ayons pas expérimenté immédiatement) nous concerne en ce qu'il appartient aux parts technique et symbolique de notre corps médial. Loin de notre champ perceptuel, il s'avère néanmoins proche de nous pour peu qu'il nous importe et que nos réseaux de communication et nos médias (nos outils technosymboliques) nous y donnent accès sous forme d'informations et de représentations auxquelles nous sommes en mesure de conférer des significations, mais aussi une pertinence.

Le modèle concentrique de la philosophie de la centralité nous apparaît, en ce sens, problématique. La question du proche et du lointain demeure pertinente, mais uniquement parce qu'elle soulève celle de la médiation. Cette dernière se montre susceptible de faire du lointain un proche. Non pas un proche que l'on appréhende dans le cadre d'une relation immédiate, mais bien médiante, par le biais d'un dispositif de médiation. Cette proximité est tributaire des spécificités médiatiques de nos outils technosymboliques. Le rapport médiat de l'habitant à son milieu, mentionnons-le, n'est pas inversement proportionnel à son degré de proximité. Hors des limites du champ perceptuel, hors de son expérimentation immédiate, toute part des milieux – c'est-à-dire les lieux qui en sont constitutifs – se voit susceptible de devenir médiatisée, d'être rappelée à soi et à devenir significative, qu'elle relève du proche ou du lointain. S'il est une hiérarchie spatiale à établir, elle ne peut se fonder sur la question de la distance physique, mais bien plutôt sur la question suivante : dans quelle mesure un lieu, indifféremment de la distance, importe ou non à chacun. La distance est alors émotionnelle ou intellectuelle, selon qu'un lieu est au plus près de nos préoccupations ou que, à l'inverse, il nous indiffère ou ne nous concerne aucunement. Puis la hiérarchie spatiale repose sur la question du degré de médiation caractérisant le rapport entre l'habitant et ce même lieu, entre immédiateté et médiateté.

En termes mésocritiques, les questions de l'immédiateté et de la médiateté deviennent, lorsqu'elles sont évaluées dans le cadre d'une rhétorique de l'espace (et plus spécifiquement une rhétorique utopique), celles de la démédiation et de la surmédiation symboliques. Il convient

donc d'établir une distinction entre la part immédiate du milieu et sa part acquise médiatement en tant que discours, connaissances et représentations médiatisés.

En reprenant, par analogie, la distinction fonctionnelle qu'opère la psychologie cognitive entre les mémoires épisodique et sémantique, nous distinguerons les parts relevant respectivement de l'épisodique et du sémantique dans toute appréhension des lieux constitutifs de l'écoumène.

Selon Tulving (1972), la différence entre la mémoire épisodique et la mémoire sémantique peut se résumer par la distinction entre ce qui relève de l'autobiographique et de la référence cognitive. La mémoire épisodique concerne la réception et l'emmagasinage d'informations portant sur des épisodes ou des événements situés dans leur relation au temps et à l'espace. Elle en conserve les propriétés et attributs perceptuels. Les informations acquises de la sorte constituent des références autobiographiques et relèvent donc de l'expérience personnelle. En d'autres termes, elle « représente l'information emmagasinée à propos de l'occurrence expérimentée d'un épisode ou d'un événement¹⁹⁵ » (Tulving 1972, p. 387, notre traduction). La mémoire sémantique, quant à elle, n'emmagasine pas les propriétés perceptibles des données, mais leurs référents cognitifs. Dans les termes de Tulving,

[c]'est un thésaurus mental, le savoir organisé qu'une personne possède au sujet des mots et autres symboles verbaux, leur signification et leurs référents, leurs relations entre eux et les règles, formules et algorithmes nécessaires à la manipulation de ces symboles, concepts et relations¹⁹⁶ (p. 386).

Son contenu est indépendant de l'individu, de son expérience personnelle. Selon Tulving, se souvenir d'un événement lors duquel on perçoit un éclair zébrant le ciel accompagné d'un grondement relève de la mémoire épisodique, alors que la proposition « Je sais que les étés sont habituellement chauds à Katmandou¹⁹⁷ » (p. 387, notre traduction) relève de la mémoire sémantique. Si Tulving limite la mémoire sémantique à la rétention de symboles verbaux, des recherches ultérieures incluent, notamment, des images (voir notamment, sur le sujet, Kahlaoui, Baccino, Joannette et Magnié 2007).

¹⁹⁵ « represents information stored about the experienced occurrence of an episode or event » (Tulving 1972, p. 387).

¹⁹⁶ « It is a mental thesaurus, organized knowledge a person possesses about words and other verbal symbols, their meaning and referents, about relations among them, and about rules, formulas, and algorithms for the manipulation of these symbols, concepts, and relations » (Tulving 1972, p. 386).

¹⁹⁷ « I know that summers are usually quite hot in Katmandu ».

En fonction des mémoires épisodique et sémantique, tout individu se constitue un atlas personnel¹⁹⁸, c'est-à-dire la somme des souvenirs et connaissances des lieux acquis par le biais de leur expérience immédiate ou médiate du monde. Les premiers (épisodiques), temporellement et spatialement situés, s'accompagnent de leurs propriétés et attributs perceptuels, alors que les seconds se présentent sous forme d'informations essentiellement verbales, échoïques et iconiques. Cet atlas est personnel, car étroitement lié à la biographie de son propriétaire, soit, s'il faut user ici d'un néologisme, « l'atlaste » : en ce sens, il est bien question de philosophie de la centralité, puisque le corps animal de l'atlaste constitue le foyer vers lequel convergent l'ensemble des lieux constitutifs de son atlas. Ce dernier s'enrichit de toute expérience de navigation, que ce soit en des lieux appréhendés immédiatement ou médiatement. C'est à partir de cet atlas que l'individu cartographie son milieu, se le représente symboliquement. Mentionnons que l'atlas intègre l'espace de l'étendue, dans la mesure où, ensemble de coordonnées cartésiennes et entité appréhendée par la médiation du langage mathématique, il relève du sémantique. Cet espace ne s'avère pas indépendant de l'observateur (l'atlaste), mais fonction de lui en tant qu'il se montre pertinent à ses yeux et lui permet de penser le monde dans lequel il évolue.

Les deux mémoires, épisodique et sémantique, bien qu'elles traitent des informations de nature différente, dépendent l'une de l'autre, nous dit Tulving. Ainsi, les événements du 11 septembre 2001, pour qui ne se trouvait pas dans le voisinage du World Trade Center ou du Pentagone à ce moment-là, ne relèvent pas de la mémoire épisodique, mais de la mémoire sémantique : aucune expérience immédiate de ces événements ne leur est associée. Un ensemble de représentations audiovisuelles (tours en flammes, nuage de poussière lors de leur effondrement...) et de connaissances (nombre de victimes, auteurs et motifs de l'attentat, situation géopolitique américaine pré-11 septembre, etc.) se rattache à l'épisode « 11 septembre 2001 » au moment de son occurrence et dans les jours, mois et années ultérieurs. Il est acquis, entre autres, par le biais

¹⁹⁸ Lahaie (2009), dans son étude géocritique consacrée à la nouvelle québécoise, identifie une série de stratégies mobilisées par les nouvelliers en vue de s'approprier l'espace réel et de le transformer en espace textuel, parmi lesquelles figurent le recours à « l'atlas du lecteur » (p. 20), en référence à « l'encyclopédie du lecteur » d'Eco (1985). L'atlas personnel auquel nous faisons référence procède d'une plus grande extension, en ce sens qu'il ne désigne pas ici la mémoire des lieux (expérimentés immédiatement ou médiatement) dans laquelle puise le lecteur en vue de donner forme à ceux du texte, mais bien la mémoire des lieux qu'un individu acquière au cours d'une vie et qu'il mobilise dans ses navigations quotidiennes, y compris les lieux textuels qu'il fréquente.

des médias d'information ou de la fiction – pensons au roman *Windows on the World* de Frédéric Beigbeder (2003), à la bande dessinée *In the Shadow of No Towers*, d'Art Spiegelman (2004), ou au film *World Trade Center*, d'Oliver Stone (2006). La mémoire des événements du 11 septembre 2001 s'accompagne néanmoins, pour le contemporain qui ne les a pas vécus immédiatement, de souvenirs emmagasinés en mémoire épisodique : les circonstances dans lesquelles il se trouvait lorsqu'il a appris la nouvelle des événements, soit son état d'esprit, le lieu, les personnes présentes, l'atmosphère qui y régnait, voire les odeurs. Mémoires épisodique et sémantique se voient si intimement liées qu'il s'avère difficile d'évoquer les attentats sans évoquer dans le même souffle l'expérience immédiate qui s'y rattache indirectement. En d'autres termes, il y a là rapprochement de deux lieux séparés physiquement dans l'espace : l'un, phénoménal, constitue le cadre de l'appréhension de l'autre, espace distant, médié, sémantique, mais dont l'éloignement physique est aboli grâce au symbolique. En d'autres termes, il y a juxtaposition de lieux épisodiques et sémantiques. L'exemple évoqué rend compte de situations extraordinaires, toutefois, et nombre de connaissances emmagasinées en mémoire sémantique ne s'accompagnent plus de leurs circonstances épisodiques. Pour beaucoup, il serait ardu de resituer l'épisode autobiographique au cours duquel a été acquise la connaissance « Khartoum est la capitale du Soudan », par exemple.

À côté de cette mise en contiguïté des lieux, il existe également la question de leur superposition. Si l'on n'a pas expérimenté de première main les événements du 11 septembre, il est possible d'avoir été antérieurement ou ultérieurement sur les lieux du drame. Dès lors, le Manhattan épisodique et le Manhattan sémantique de la couverture médiatique des attentats se superposent. Dans un autre ordre d'idées, le touriste en visite sur la butte Montmartre en connaît une portion de manière immédiate. Toutefois, ses déambulations se voient guidées par la remémoration d'un pan sémantique de son atlas personnel, le Montmartre des cartes : « Montmartre, 18^e arrondissement, en rose sur la carte, un rectangle situé entre le 17^e à l'ouest et le 19^e à l'est, au sud du boulevard périphérique et au nord des 9^e et 10^e arrondissements ». Ici, ce pan sémantique joue un rôle cartographique, favorise la navigation et donc l'appréhension de nouveaux lieux épisodiques. L'expérience des lieux épisodiques se voit enrichie par la superposition de la part sémantique qui leur correspond. Par exemple, faire l'expérience du cabaret *Au Lapin Agile* devient autrement significatif pour ce même touriste si, en bon esthète, il connaît préalablement

le lieu à travers les toiles de Picasso (*Au Lapin Agile : Arlequin au verre*) et d'Utrillo (*Lapin Agile sous la neige*), le roman *Le Quai des brumes*, de Mac Orlan, ou, plus récemment, le film *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulin*, de Jean-Pierre Jeunet.

Suivant la distinction de Tulving, donc, est considérée comme « épisodique » la part des lieux qui, dans l'atlas personnel d'un individu donné, est appréhendée de manière immédiate. Il existe alors une relation d'identité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé. Est considérée comme « sémantique » la part des lieux qui, dans l'atlas personnel, est appréhendée sous la seule forme de connaissances, d'informations et de représentations médiatisées, indépendamment du médium, de la rumeur rapportée oralement dans une situation de face à face au documentaire télévisé, en passant par la simulation informatique ou les images satellites. Il existe, cette fois-ci, une relation d'altérité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé. C'est le cas lorsqu'un téléspectateur regarde, à partir de son salon à Albuquerque, Nouveau-Mexique (lieu de l'appréhension), un documentaire sur les ruines d'Angkor Vat, au Cambodge (lieu appréhendé).

L'expérience des lieux allie donc de l'épisodique et du sémantique, liés inextricablement les uns aux autres, mais aussi le physiquement proche et le lointain. Le milieu subsume les uns et les autres dans leurs interactions, leurs interférences mutuelles, leurs contrastes, leur compatibilité, leur conflictualité ou leur impossibilité. L'atlas personnel de chacun se présente toujours comme un palimpseste alliant de l'épisodique et du sémantique; il enregistre des rapports immédiats et médiats aux lieux.

L'interpénétration des lieux épisodiques et sémantiques découle du fait que les seconds s'acquièrent toujours en situation, articulant étroitement les systèmes de la mémoire épisodique et de la mémoire sémantique. Elle est là également parce qu'en opposition à ce que Moles dit de l'espace de la centralité, et dans la perspective de la mésologie, l'expérience phénoménale ne survient pas à partir d'un Moi situé dans un Ici et Maintenant, mais d'un foyer de trajections : un corps animal est spatialement borné dans les limites d'un *topos*, mais il s'accompagne toujours de l'autre partie de son être, son corps médial. Le monde qui est le sien n'est jamais appréhendé par un Moi, dans la mesure où sa perception du lieu où il se situe ici et maintenant est façonnée par son rapport préalable au milieu, écologiquement, technologiquement, symboliquement et

socialement (intersubjectivement) construit, mais également instruit par des expériences personnelles antérieures. Ce n'est donc pas un Moi qui perçoit, mais un foyer, une concrétion d'expériences de nature socio-éco-techno-symboliques.

La mésocritique se voit donc en mesure de distinguer dans toutes leurs interactions les lieux épisodiques et les lieux sémantiques dans les œuvres analysées. Aux yeux du lecteur/spectateur/joueur, les lieux proposés relèvent tous, bien entendu, du seul sémantique. Aux yeux du mésocriticien, il s'agit moins de retrouver dans une œuvre de fiction les traces de l'expérience phénoménale des lieux épisodiques vécue par l'auteur – par opposition aux lieux sémantiques – que la mise en scène d'appréhensions de lieux épisodiques et sémantiques par ses personnages et tout ce que cela exige en termes de représentation des rapports qu'entretient l'habitant avec son milieu, notamment les questions de démediation et de surmediation symbolique. En effet, la démediation symbolique consiste en une volonté de favoriser une appréhension immédiate des lieux au détriment de leur appréhension médiée, et donc la précellence des lieux épisodiques au sein de l'atlas personnel. Un état de surmediation, à l'inverse, réfère à la prégnance du sémantique au sein de l'atlas personnel, au détriment, cette fois, de l'épisodique. Il témoigne alors d'une expérience médiée des lieux et d'un recul de leur expérience immédiate.

La distinction entre les parts épisodique et sémantique de l'atlas personnel s'avère pertinente pour appréhender les rapports que l'on entretient avec des lieux référentiels. Ainsi, les représentations de New York, Paris ou Londres, qu'elles soient fictionnelles ou non, enrichissent notre expérience phénoménale de ces villes (comme dans l'exemple de la butte Montmartre). Mais des lieux non référentiels, imaginaires – Utopia, l'Abbaye de Thélème, l'île de Bensalem, le Middle-Earth, etc. – figurent également dans cet atlas et s'intègrent à la part symbolique de nos milieux. Ils relèvent alors strictement du sémantique, ne faisant aucunement l'objet d'une expérience immédiate. Cependant, ces lieux sémantiques imaginaires sont susceptibles de participer à l'expérience de lieux épisodiques, à l'instar du Mordor et de l'Isengard dépeints dans *The Lord of the Rings*, qui s'imposeraient à l'esprit du visiteur déambulant dans le quartier industriel de la ville de Zengzhou, en Chine, par jour de smog (voir l'image ci-dessous). L'inverse est également vrai lorsqu'une part épisodique de l'atlas personnel d'un lecteur se voit convoquée afin de

visualiser un lieu sémantique imaginaire décrit dans un roman, par exemple. Ainsi, à la mythique île d'Avalon peuvent se superposer des souvenirs de voyage sur l'île de Skellig Michael ou l'île de Sable.

Figure 2 – Juxtaposition de la ville de Zengzhou (à gauche) et d'Isengard (à droite)



Sources : The Guardian (2013) et Katie (2017).

Une fois intégrés à l'atlas personnel, les lieux épisodiques et sémantiques ne peuvent plus être convoqués qu'au sein de régions finies de sens (section 4.2.5.). Par exemple, une rêverie éveillée peut tout à la fois susciter des images du Paris visité en vacances que celles du Néo-Paris simulé dans le jeu vidéo *Remember Me*. Épisodiques ou sémantiques, ils deviennent donc tous aussi fragiles et éphémères les uns que les autres, et durent le temps que l'attention du rêveur éveillé leur accorde. La seule distinction, alors, entre lieux épisodiques et sémantiques, rappelons-le, provient de ce que dans le premier cas, il existe une relation d'identité entre le lieu de l'appréhension du lieu et le lieu appréhendé, alors que dans le second, la relation en est une d'altérité, c'est-à-dire qu'il existe une distinction nette entre le lieu de l'expérimentation du dispositif médiatique nécessaire à l'apparition d'un lieu représenté et le lieu représenté en question. En d'autres mots, les lieux épisodiques ont été initialement expérimentés par l'atlaste dans la réalité souveraine alors que les lieux sémantiques n'ont jamais existé à ses yeux que dans une région finie de sens.

Il ressort de ce qui précède que les lieux épisodiques de l'atlas, à l'instar des lieux sémantiques, se voient susceptibles de participer à l'appréhension phénoménale des lieux de la réalité souveraine. Par exemple, l'individu visitant la maison de son enfance après des années d'absence convoque-t-il en une région finie de sens ce même lieu tel qu'il l'a laissé à son départ. L'écart

entre les deux lieux mis en coprésence se trouve alors au cœur de son expérience, avec tout ce que cela peut entraîner de nostalgie, de joie ou de désarroi. Dans le même ordre d'idée, le visiteur vit à l'étranger un choc culturel lorsqu'il confronte les lieux exotiques dans lesquels il se trouve immergé aux lieux familiers de sa patrie qu'il convoque en pensée.

Pour poursuivre avec Berger et Luckmann (1996 [1966]), le langage possède cette faculté de rendre symboliquement présents des objets spatialement, socialement et temporellement absents de l'expérience immédiate, de les objectiver dans la réalité souveraine et donc, d'y convoquer des lieux épisodiques et sémantiques issus de l'atlas personnel. En ce sens, ces derniers demeurent disponibles auprès de l'atlaste pour éclairer son expérience immédiate des nouveaux lieux. Le langage symbolique permet ainsi d'intégrer des expériences issues des régions finies de sens dans la réalité souveraine. Ces régions s'y présentent alors sous forme d'enclaves appartenant à chacune des sphères de réalité : « Elles sont "situées" dans l'une d'entre elles, mais "se réfèrent" à l'autre » (p. 59). Du coup, le langage « construit maintenant d'immenses édifices de représentations symboliques qui semblent s'élever au-dessus de la réalité de la vie quotidienne » (p. 60) et qui appartiennent, notamment, aux mondes de l'art, de la religion, de la philosophie et de la science. Et si ces mondes apparaissent comme détachés de la réalité de la vie quotidienne, de la réalité souveraine, ils demeurent pertinents pour cette dernière. Comme l'écrivent les deux sociologues :

Le langage est non seulement capable de construire des symboles qui sont hautement abstraits de l'expérience quotidienne, mais aussi de « rapporter » ces symboles et les présenter en tant qu'éléments objectivement réels dans la vie quotidienne. De cette manière, le symbolisme et le langage symbolique deviennent des éléments essentiels de la réalité de tous les jours et de l'appréhension commune de cette réalité. Je vis quotidiennement dans un monde de signes et de symboles (p. 60).

On comprend que c'est par le biais du langage symbolique que s'interpénètrent les lieux de l'expérience immédiate et les lieux de l'atlas personnel, tant épisodiques que sémantiques. Si ces derniers contribuent à l'expérience phénoménale des lieux, c'est que l'atlaste en fait des enclaves au cœur de la région souveraine, les convoque par le biais du langage symbolique et alloue les ressources attentionnelles nécessaires à leur maintien. Sa conscience oscille alors entre le proche et le (temporellement et/ou spatialement) lointain.

Lorsque l'atlaste appréhende des lieux sémantiques, il ne les expérimente aucunement de manière phénoménale, nous l'avons dit. Ce qu'il expérimente phénoménalement, c'est un dispositif médiatique, véhicule porteur d'informations et de représentations sur des lieux qui ne s'offrent à lui que sous la forme de signes. Ce dispositif procède de la mobilité (section 4.2.2.), qui instaure une proximité médiate entre l'utilisateur et un lieu présent uniquement en tant qu'effet. Aussi, l'atlaste doit-il conférer une signification à ces signes, les interpréter afin de reconstituer mentalement les lieux représentés, et ce afin qu'ils apparaissent à son esprit comme suffisamment incarnés (« présents ») pour constituer des régions finies de sens potentiellement habitables (du moins par un exercice de pensée) dès lors qu'il leur consacre suffisamment de ressources attentionnelles. Les informations et représentations dont dispose l'atlaste sur les lieux sémantiques constituent les matériaux grâce auxquels il peut y avoir chorophanie¹⁹⁹, en ce sens qu'elles participent à l'apparition d'un lieu, réel le temps que dure l'attention qu'on lui porte.

Les lieux sémantiques ne sont pas tous égaux au regard des informations qui s'y rapportent. Certains sont fortement lacunaires. Si l'on ne connaît Jakarta que par le seul énoncé « c'est une ville où la chaleur humide y est insupportable », la reconstitution que l'on se fait d'elle, nécessaire à sa chorophanie, s'avère extrêmement pauvre. Elle nécessite que l'atlaste comble les trous laissés par l'énoncé au sujet du lieu sémantique de la même manière que le lecteur d'un récit supplée les manques du texte en mobilisant des éléments constitutifs de son encyclopédie personnelle (Eco 1985). Il le fait en convoquant les lieux épisodiques et sémantiques de son atlas. Si Jakarta est une ville, alors des villes analogues de son atlas se présentent à son esprit. Si sa chaleur est humide et insupportable, il se remémore les sensations de chaleur caniculaire éprouvées par le passé dans les Keys, au Costa Rica ou à Rio, etc. Si cela est vrai pour les lieux référentiels comme Jakarta, cela vaut également pour les lieux imaginaires. Ainsi, l'épisode autobiographique de la traversée de la Death Valley et la consultation de guides touristiques portant sur le Maroc peuvent tout aussi bien participer à la chorophanie de Jakku, planète désertique fictive de *Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, réalisé par J. J. Abrams (2015). La chorophanie est foncièrement trajective, puisqu'elle articule au sein d'une région finie de sens de l'objectif (objets et phénomènes de nature chimico-physique et organique) et du

¹⁹⁹ Le préfixe « choro- » est emprunté au grec ancien *χώρα* (*khóra*), dont nous retenons spécifiquement, ici, la signification de « lieu ».

subjectif (perceptions de ces mêmes objets et phénomènes), de la technique (dispositifs médiatiques, stratégies narratives, etc.) et du symbolique (ensemble de lieux épisodiques et sémantiques figurant au sein de l'atlas), du temporellement et spatialement proche, et du lointain.

À ces lieux sémantiques lacunaires, fortement émaillés de manques, s'opposent des lieux riches, au plan informationnel, issus de la rencontre de l'atlaste avec un dispositif médiatique à prétention maximaliste. Maximaliste, en ce sens que le dispositif donne à l'utilisateur l'illusion que les lieux représentés, pour reprendre Gervais (2007), ont « commencé à apparaître et que cette présence ne lui doit rien, marquée par un certain dynamisme, par une relative autonomie et par une densité dont l'effet premier est l'impression d'une grande permanence » (p. 1). Le dispositif crée donc un « effet de présence », une illusion de présence telle qu'il « en fait oublier qu'il ne s'agit que de simulacres » (p. 2). Si la chorophonie des lieux sémantiques lacunaires dépend grandement de l'atlas personnel pour constituer une région finie de sens potentiellement habitable, elle n'exige, dans les représentations maximalistes, qu'un faible recours à celui-ci (ou nul recours sous sa forme idéale). En poussant la logique maximaliste à son extrême limite, plus rien ne distingue la présence effective de l'effet de présence, lieu de l'appréhension du lieu sémantique et lieu appréhendé médiatement.

La prétention maximaliste se situe au cœur de l'industrie vidéoludique, lorsqu'elle tente de faire vivre au joueur ce que Salen et Zimmerman (2004) qualifient « d'illusion immersive » (« *immersive fallacy* »), en référence à l'idée selon laquelle le plaisir éprouvé lors d'une expérience vidéoludique (ou, plus généralement, lors d'une expérience médiatique) réside dans une capacité technologique à transporter le joueur, sur le plan sensoriel, dans une simulation si proche de la réalité que ce dernier croit faire partie du monde dans lequel il est plongé.

Sous sa forme idéale, le lieu sémantique maximal se substitue, en tant que région finie de sens (monde fictionnel, ludique, simulationnel, etc.), à la réalité souveraine, en ce sens qu'il ne s'évanouit plus au moindre défaut d'attention, qu'il apparaît massivement à la conscience de l'atlaste, lequel ne peut plus, désormais, s'en échapper. Le lieu sémantique s'autonomise, ne doit plus sa complétude aux composantes de l'atlas personnel. Il constitue un lieu purement informationnel que l'atlaste croit expérimenter comme la plus immédiate des réalités. En ce sens,

il est question d'altérisation symbolique, le lieu représenté ayant perdu son ancrage dans la réalité souveraine et évoluant en vase clos. Pour reprendre les termes de Baudrillard (1981), parlant du simulacre : avec la substitution et l'altérisation, « il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel » (p. 11).

Lorsque l'atlaste évolue dans une réalité dont il n'est plus en mesure d'affirmer qu'il s'agit bien de la réalité souveraine et qu'il soupçonne être immergé dans une région finie de sens dont il ne peut émerger par un simple défaut d'attention, il y a lieu de parler d'incertitude ontologique. La frontière entre les différents niveaux de réalité se brouille, ces derniers s'enchâssent les uns dans les autres, et l'atlaste passe de l'un à l'autre sans être en mesure de définir lequel se présente comme la réalité souveraine. L'altérisation symbolique implique différentes régions finies de sens telles que les mondes oniriques, fictionnels, ludiques et simulationnels.

La substitution totale à la réalité souveraine d'une région finie de sens est hypothétique, mais elle hante un nombre important de récits dystopiques et post-catastrophiques. Au cinéma, la fin des années 1990 et le début des années 2000 s'avèrent particulièrement prolixes au sujet de l'altérisation symbolique et de l'incertitude ontologique. Pensons à *Abre los ojos*, d'Alejandro Amenábar (1997) – de même qu'à son *remake* par Cameron Crowe (2001), *Vanilla Sky* –, mais aussi à *eXistenZ*, de David Cronenberg (1998) et à la trilogie *The Matrix*, des Wachowski (1999-2003), pour ne mentionner que ceux-ci.

Abre los ojos offre un cas d'incertitude ontologique où s'enchâssent dans un ordre indéterminé la réalité souveraine et plusieurs régions finies de sens (le rêve, l'hallucination psychotique et la réalité virtuelle), alors qu'un homme est cryogénisé et que son esprit évolue dans une réalité virtuelle qui se veut indiscernable du rêve, jusqu'à ce qu'une dysfonction du dispositif entraîne chez lui des épisodes psychotiques. La conclusion du film laisse le spectateur dans l'incapacité de déterminer ce qui relève de chacune de ces régions finies de sens ni même si ces régions sont effectivement mobilisées ou non.

The Matrix constitue sans doute la fiction post-catastrophique la plus connue offrant un cas de substitution. Les êtres humains du futur sont plongés à leur insu dans la « matrice », réalité

virtuelle qu'ils assimilent à leur réalité souveraine et qui se présente comme le monde de la fin des années 1990. La matrice (le monde virtuel et le dispositif qui le sous-tend) constitue une initiative d'origine machinique et non pas humaine. Les lieux informationnels ainsi obtenus aliènent les individus de leur corps animal, lequel est plongé dans une cuve afin de produire la bioénergie alimentant les machines. Par cet assujettissement, la part symbolique du corps médial est mue par une logique et une volonté non humaines et le corps animal se voit instrumentalisé aux fins de la machine. L'individu cesse, par son entremise, de somatiser le monde pour ne ramener à sa conscience que des lieux sémantiques aux apparences de lieux épisodiques par le biais d'un simulacre d'expérience immédiate du monde. La substitution de la réalité souveraine par des lieux sémantiques se reflète dans le fait que pour sortir de la matrice, les êtres humains doivent être libérés physiquement de leur cuve et débranchés du dispositif par le biais duquel ils sont immergés dans le simulacre.

6.6.4. L'inversion

Une autre catégorie de relations écouménaes est celle de l'inversion. Elle désigne l'introjection de la technique à même les limites du corps animal par le biais d'objets, conduisant de ce fait à son artificialisation partielle. Dans une perspective mésocritique, l'inversion permet d'aborder les figures de l'homme technologiquement augmenté et du cyborg, entités résultant d'une synthèse machinique et organique ayant lieu dans les limites du *topos* humain. Une forme exacerbée d'inversion survient lorsqu'une conscience artificielle s'incarne dans le corps animal et en contrôle les fonctions, à l'instar d'A.L.I.E. qui, dans la troisième saison de la série télévisée *The 100*, restructure les synapses de ses hôtes afin d'éliminer leurs souffrances physiques et morales.

6.6.5. Ordre et désordre

La dernière catégorie de relations écouménaes que nous retiendrons est celle de l'ordre et du désordre. Nous avons vu dans la section 6.4. consacrée au mésogramme de la recosmisation que l'on imaginait le Moyen Âge depuis la fin du XVIII^e s. et le début du XIX^e comme une société stable, ordonnée et inambigue, opposée à une société contemporaine perçue par contraste comme désordonnée, marquée par l'ambiguïté et l'instabilité.

Ce couple ordre/désordre apparaît également dans la fiction catastrophique et post-catastrophique, notamment dans l'opposition néguentropie/entropie. Smolderen (1984) considère l'entropie comme l'un de ses trois clichés récurrents. C'est dans ce phénomène formulé par la seconde loi de la thermodynamique, écrit Foucault (1994 [1984]), que « le XIX^e siècle a trouvé l'essentiel de ses ressources mythologiques » (p. 752). Il n'est donc pas étonnant de le retrouver au cœur de la fiction catastrophique *The Time Machine* d'H. G. Wells (1895). Toutefois, les fictions catastrophique et post-catastrophiques du siècle suivant ne sont pas en reste, comme en témoigne, notamment, l'œuvre de Philip K. Dick (1968), à commencer par le roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

Comment se définit ce phénomène physique? Comme le vulgarise bien Clarke (1996),

à chaque fois que l'énergie est dépensée, une partie de celle-ci se dissipe. Une portion est convertie sous des formes à partir desquelles plus aucun travail ne peut être saisi [...] [En d'autres termes,] l'entropie d'un système clos augmente toujours. L'entropie est une « flèche du temps » parce que le temps se déplace toujours dans le sens d'un équilibre croissant des systèmes physiques, la diminution de la distance à laquelle la chaleur peut chuter²⁰⁰ (p. 73, notre traduction).

Plus précisément, l'entropie – du grec ancien ἐντροπή, signifiant « action de se transformer » –, terme proposé en 1865 par le physicien Rudolf Clausius dans le cadre de la formulation de la seconde loi de la thermodynamique, désigne « l'accroissement du désordre dans un système thermodynamique, la vitesse à laquelle l'énergie du système est convertie en des formes irrécupérables²⁰¹ » (Clarke 1996, p. 73, notre traduction).

De la seconde loi et du principe de l'entropie découlera un sombre constat. Dans une communication donnée à la Royal Society of Edinburgh le 19 avril 1852, William Thompson, mieux connu sous le nom de Lord Kelvin, prédit, en vertu de la seconde loi de la thermodynamique (qu'il a lui aussi contribué à formuler à partir des travaux de Sadi Carnot), que la Terre, à la suite du refroidissement du soleil, deviendra inapte à accueillir la vie humaine. Lors

²⁰⁰ « whenever energy is expended, some of it is dissipated. A portion is converted into forms from which no more work can be seized – the entropy of a closed system always increases. Entropy is “time’s arrow” because time always moves in the direction of the increasing equilibrium of physical systems, the diminishing of the distance that heat can fall » (Clarke 1996, p. 73).

²⁰¹ « the increment of disorder in a thermodynamic system, the rate at which the energy of the system is being converted into irrecoverable forms » (Clarke 1996, p. 73).

d'une lecture publique, deux ans plus tard, Hermann von Helmholtz (1962) étendra cette prédiction à l'Univers tout entier, lequel sera « condamné à un état de repos éternel²⁰² » (p. 59, notre traduction) lorsqu'il aura atteint un équilibre final, c'est-à-dire un état entropique maximal. Ainsi les deux physiciens initient-ils un récit eschatologique séculaire qui marquera la seconde moitié du XIX^e s. et que l'on dénote sous des formes renouvelées jusqu'à nos jours.

Selon Bruce Clarke (1998), la

vision de la mort thermique universelle est peut-être l'expression suprême de l'allégorie victorienne de la thermodynamique, une prédiction apocalyptique ayant des conséquences cosmologiques – étendue de manière stupéfiante à partir de postulats physiques non assumés portant sur le mouvement thermal des molécules²⁰³ (Clarke 1998, p. 86, notre traduction).

Cette allégorie, nous dit-il, sortira du cadre strict de la physique et se disséminera dans d'autres sphères de la culture et, au premier chef, la sphère du religieux :

Dans certains cercles, la seconde loi de la thermodynamique était interprétée comme l'abandon par Dieu de l'univers matériel. Offrant un parallèle scientifique aux doctrines théologiques de la Chute et de la fin promise, l'entropie est devenue *la* métonymie d'un Dieu qui a fui le monde physique²⁰⁴ (Clarke 1996, p. 76, notre traduction; l'auteur souligne).

Entropie et mort thermique de l'univers tranchent nettement avec la théorie de l'évolution dominante à l'époque. Comme le souligne Beer (1989) :

De nombreux Victoriens, en incluant Darwin lui-même, étaient troublés par l'apparente contradiction entre les implications « progressistes » de la théorie de l'évolution et l'accent mis sur la physique d'Helmholtz et Thompson sur l'âge du Soleil, lequel rendrait éventuellement le monde trop froid pour accueillir la vie²⁰⁵ (p. 159, notre traduction).

²⁰² « condemned to a state of eternal rest » (Helmholtz 1962, p. 59).

²⁰³ « vision of universal heat death is perhaps the supreme expression of the Victorian allegory of thermodynamics, an apocalyptic prediction of cosmological consequences, breathtakingly extended from an unassuming physical postulate about the thermal motions of molecules » (Clarke 1998, p. 86).

²⁰⁴ « In some circles the second law of thermodynamics was interpreted as God's withdrawal from the material universe. Offering a scientific parallel to the theological doctrines of the Fall and the promised end, entropy became *the* cosmic metonymy for a God that has absconded from the physical world » (Clarke 1996, p. 76).

²⁰⁵ « Many Victorians, including Darwin himself, were disturbed by the apparent contradiction between the "progressive" implications of evolutionary theory and the emphasis in the physics of Helmholtz and Thomson on the ageing of the sun, which would eventually make the world too cold for life (Beer 1989, p. 159).

L'entropie constitue une fatalité pour tout système clos. Or, à l'exception de l'Univers lui-même, selon certains modèles cosmologiques, de tels systèmes n'existent qu'en théorie. Les systèmes constituent donc des entités ouvertes sur leur environnement, De cet environnement, ils tirent l'énergie nécessaire au maintien de leur organisation, de même qu'ils lui rendent travail et énergie usée. Il existe donc des poches d'organisation locale au sein d'un macrosystème fermé (l'Univers, voué à terme à l'entropie).

Comme le souligne Clarke (1996), au milieu du XX^e s., les travaux de Norbert Wiener en cybernétique et la théorie mathématique de l'information de Claude Shannon font passer l'entropie d'un phénomène énergétique à un phénomène informationnel. Pour Wiener, l'information permet de faire reculer localement l'entropie en assurant l'organisation et le bon fonctionnement d'un système. Dans le contexte de la cybernétique, elle devient donc un synonyme de « néguentropie » ou « d'entropie négative ».

Selon Wiener (1950), l'entropie naturelle est inévitable et on ne peut lutter contre elle. Mais il existe une entropie d'origine humaine qui, elle, est évitable. Cette entropie, donne lieu à la « thérapeutique exterminationniste » (Breton et Proulx, 1988, p. 68) exercée par l'être humain au cours du XX^e s., période durant laquelle s'enchaînent les génocides, la bombe nucléaire et les bombardements des populations civiles. Si aucune solution n'y est apportée, annonce-t-il, la civilisation humaine s'effondrera au même titre que n'importe quel autre système organisé. Non seulement l'entropie est-elle passée de l'énergie à l'information, mais également d'un phénomène naturel à un phénomène humain. Dans la littérature de science-fiction, pour reprendre les termes de Nicholls et Langford (2017), « l'entropie est un symbole ou une métaphore à travers lequel le destin du macrocosme, l'Univers, peut être relié au destin des sociétés et de l'individu²⁰⁶ » (para. 7, notre traduction).

À ce triste constat de la thérapeutique exterminationniste, il ne manque que l'écocide pour que la liste des désastres peuplant à l'envie les fictions catastrophiques et post-catastrophiques du XX^e s. et du début du XXI^e soit à peu de choses près complète. Ici, l'entropie humaine joue un rôle

²⁰⁶ « entropy is a symbol or metaphor through which the fate of the macrocosm, the Universe, can be linked to the fate of societies and of the individual » (Nicholls et Langford 2017, para. 7).

dysphorique, sous-tendant une conjoncture présente jugée défailante. Ses contreparties que sont la néguentropie, l'information et l'organisation, alternatives wienériennes à la barbarie (Breton et Proulx 1988), relèvent quant à elles du principe amélioratif et se voient dépeintes sous un jour euphorique. Il n'est donc pas étonnant de voir apparaître dans les fictions post-catastrophiques une tension entre le désordre et l'ordre, entre l'entropie et la néguentropie. Si tant est, toutefois, que l'ordre ne donne pas lieu à une société (un système) fermée sur son environnement, car alors l'entropie poindra à nouveau à l'horizon. Et c'est bien là le constat que dressent certaines œuvres mobilisant un discours contre-utopique adressé aux eutopies classiques. C'est le cas, par exemple, dans le cycle bédéique *Le Monde d'Arkadi*, de Caza (1989-2008), et le film *Snowpiercer*, de Bong Joon-ho (2013).

Dans les entrailles de la Terre ravagée du *Monde d'Arkadi*, résolument dystopique, figure la cité de Dité. Il s'agit d'une eutopie classique, dont l'organisation est raisonnée, régie sous tous ses aspects par un ordinateur central²⁰⁷. Elle est construite pour accueillir les Élus, des individus conçus comme génétiquement parfaits en vue de préserver l'humanité de la dégénérescence. Dans l'entrée « Dité » du *Glossaire des noms propres et termes typiques de l'ère de la masse* figurant dans le tome I, il est dit que la cité « n'a qu'un défaut : celui d'être une culture in vitro, un système clos, "parfait", qui échange trop peu d'énergie et d'information avec l'extérieur, donc susceptible d'être ébranlé par le moindre incident. Comme le dit le sage, "l'utopie engendre l'entropie" » (Caza 1989, document non paginé). Ainsi, Dité, aussi ordonnée et néguentropique prétend-t-elle être, s'avère entropique. L'information y est dépeinte comme essentielle au maintien du système social, et le manque de communication avec l'extérieur conduit à terme à sa désorganisation.

Dans le film *Snowpiercer*, cette fois, l'humanité survit à bord d'un train conçu comme une machine à mouvement perpétuel et fonctionnant en circuit (système) fermé. Afin de pallier l'inévitable entropie (énergétique, mais également humaine), un contrôle de la population y est exercé par le biais d'une guerre entre les classes des déshérités et des privilégiés.

²⁰⁷ À l'instar du monde de *This Perfect Day*, d'Ira Levin (1970).

Actuellement, l'une des illustrations les plus nettes des dichotomies néguentropie/entropie et ordre/désordre se trouve dans les fictions mettant en scène la figure du mort-vivant. Dans ces fictions, un fléau se propage au sein de la population : les défunts reviennent à la vie sous forme de morts-vivants (qualifiés ou non de « zombies », selon l'œuvre), ces corps en décomposition mus par le seul instinct animal et dépourvus de toute intelligence humaine. Les morsures qu'infligent les morts-vivants aux vivants les transforment à leur tour, en morts-vivants. Une dissémination a lieu, à l'image d'un virus, qui atteint une portion toujours plus large de la population. Les morts-vivants constituent des êtres humains que la contamination expulse hors des limites de l'ontologie humaine pour devenir des créatures animalisées et dépourvues de conscience.

Dans ces œuvres, le fléau met à mal l'organisation sociale, dont les institutions (gouvernement, armée, forces de l'ordre, etc.) s'effondrent une à une. Les morts-vivants peuvent donc être qualifiés, pour reprendre l'expression de DiTommaso (2014), d'« agents humanoïdes de la désintégration sociale²⁰⁸ » (p. 495, notre traduction). Les survivants se regroupent en communautés afin de se prêter mutuellement assistance et éviter de connaître le même sort que l'ensemble de la population venue grossir les rangs des morts-vivants. La civilisation s'effondre graduellement, l'entropie gagnant irrésistiblement du terrain et éliminant une à une les poches de résistance néguentropiques.

L'opposition ordre/désordre, dans la fiction post-catastrophique, se traduit de plusieurs façons, dont les deux suivantes : d'une part, on oppose le chaos et la désorganisation sociale issus de la catastrophe à une réorganisation ordonnée, mais autoritaire et inique, de la société post-catastrophique. C'est le cas dans la trilogie romanesque *The Hunger Games*, de Suzanne Collins (2008, 2009, 2010). D'autre part, on oppose le caractère chaotique des milieux complexes de la conjoncture présente à la simplicité ordonnée des communautés de survivants. C'est ce que l'on voit dans la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, de James Dashner (2009-2016). Le milieu urbain, en proie à la désorganisation sociale, s'effondre sous les coups successifs de la catastrophe naturelle et de l'épidémie. À l'opposé figure le Bloc, une clairière aménagée à des

²⁰⁸ « humanoid agents of social disintegration » (DiTommaso 2014, p. 495).

fins de recherche dans un vaste complexe où les sujets, des adolescents, forment une communauté soudée, régie par un ordre inambigu, dans un milieu à l'échelle humaine.

Entre un néoféodalisme dystopique (section 1.4. et Kaufman 2013) et la proposition d'un ordre social néomédiéval cognitivement à l'échelle, eutopique, le médiévalisme post-catastrophique trouve à exprimer ces deux formes d'opposition entre l'ordre et le désordre, entre l'entropie et la néguentropie.

6.6.5.1. Non-lieu et organisation de la contamination

L'opposition ordre et désordre, dans les fictions post-catastrophiques médiévalistes peut se traduire par l'opposition entre l'espace de localisation et l'espace de l'emplacement.

Dans « Des espaces autres », Foucault (1994 [1984]) brosse une histoire sommaire de l'espace occidental en trois temps, du Moyen Âge à nos jours. L'espace médiéval forme selon lui un ensemble de lieux nettement hiérarchisés. C'est un espace de localisation qui a été remplacé, au XVII^e s., avec la révolution galiléenne, par un espace (moderne) de l'étendue, ouvert à l'infini. L'espace contemporain serait, selon le philosophe et historien, celui de l'emplacement, « défini par les relations de voisinage entre points ou éléments; formellement, on peut les décrire comme des séries, des arbres, des treillis » (p. 753). L'espace de l'emplacement apparaît donc ici aussi sous une forme réticulaire, des points liés entre eux par des connexions, des relations. On reconnaît là la conception topologique de l'espace (section 4.1.).

À cet égard, les non-lieux s'avèrent représentatifs de l'emplacement contemporain. Les non-lieux (ou atopies) sont définis par Augé (1992) comme des lieux non-identitaires, non-relationnels – au sens où ils ne génèrent pas de socialité – et non-historiques favorisant la libre circulation des personnes, des biens et des flux informationnels, à l'instar des centres d'achat, des hôtels, des clubs de vacances, des supermarchés, des aéroports, des hôpitaux, des camps de réfugiés, des squats, des gares et des réseaux de transport et de télécommunication. Ils s'opposent, à ses yeux, aux lieux anthropologiques, lieux d'une expérience de relation au monde tels qu'entendus par Maurice Merleau-Ponty dans sa *Phénoménologie de la perception*.

Augé précise que les lieux et les non-lieux n'existent jamais comme tels sous une forme pure. Dans les non-lieux, des relations sociales finissent toujours par se recomposer, donnant lieu, notamment, à une socialité aux liens faibles (Fort-Jacques 2007). Dans une enquête portant sur la jeunesse immigrante en Italie, Lazzari (2012) démontre, par exemple, que les centres d'achat deviennent des lieux de socialisation privilégiés pour les adolescents : « le centre d'achat ne constitue pas un lieu où les adolescents se rassemblent par hasard ni dans le but d'acheter quelque chose, mais également pour socialiser, rencontrer des amis et avoir du plaisir²⁰⁹ » (p. 3, notre traduction).

Le lien des individus à l'espace, dans les non-lieux, se voit médiatisé par du texte (Augé 1992). Pour reprendre la distinction entre lieux sémantiques et lieux épisodiques, les non-lieux contribuent à une relation médiate aux lieux; ils proposent à l'atlaste des lieux sémantiques. Les panneaux de signalisation et les affiches publicitaires qui émaillent les réseaux autoroutiers, par exemple, représentent le monde sous une forme cartographique, reliant et organisant les villes en fonction des kilomètres à parcourir, indiquant les grands axes à gagner pour arriver à destination, mentionnant les lieux d'intérêt (sites historiques, maisons de la culture, monuments patrimoniaux, etc.) ou les non-lieux fonctionnels à proximité (aires de repos, restaurants, campings, stations-essence, hôtels, etc.). Les lieux géographiques deviennent des abstractions pour le routier qui les organise géométriquement, textuellement, mais qui n'en fait pas l'expérience immédiate. Ainsi, par le biais de ces médiations, le non-lieu conserve ses fins premières d'organisation d'un système de circulation.

Les non-lieux relèvent d'une échelle globale : ils « ne bénéficient pas [...] au lieu proprement dit ni à ses habitants, aux échelles locale et régionale. Ils opèrent plutôt à l'échelle du plus grand ensemble » (Bédard 2002, p. 60). Comme le soulignent Colleyn et Dozon (2008) dans leur retour sur l'œuvre d'Augé, ces non-lieux prolifèrent et concrétisent dans le même souffle un mouvement de planétarisation et l'émergence de villes-monde. Or, leur capacité à mettre en relation des lieux physiquement séparés dans un système économique mondialisé, intégré, se voit doublée, paradoxalement, d'

²⁰⁹ « the shopping centre is a place where adolescents gather not by chance, nor only in order to buy something, but also to socialize, meet friends and have fun » (Lazzari 2012, p. 3).

une grave déficience à établir des liens et des médiations entre des masses d'individus largement atomisés et à maintenir ce qui tient lieu de vie collective, [...] ils sont propices à générer toutes sortes de troubles, de mal-être, de fermetures inquiétantes sur soi et de violences (p. 28).

Aussi le système global, dont les non-lieux servent les fins (le transport, le transit, le commerce et les loisirs) (Bédard 2002), prend-il la forme d'un monde « promis à l'individualité solitaire, au passage, au provisoire, à l'éphémère » (Augé 1992, p. 118), les non-lieux créant de la « contractualité solitaire » (p. 119), reposant sur « une omniprésence de l'individu, au détriment du social » (Lussault 2017, p. 79).

Enfin, les non-lieux créent un double mouvement de globalisation et de ségrégation, comme le soulignent Colleyn et Dozon (2008) avec Augé : les mondes sociaux qu'ils rassemblent, écrivent-ils à cet égard, « ont bien du mal à faire œuvre et signification communes » (p. 28).

Dans la polarisation entropie/néguentropie des fictions de morts-vivants, les non-lieux assurent la pérennité et le fonctionnement d'un système de consommation, de commerce, de transport et d'information situé à l'échelle planétaire. Ce faisant, ils assument une fonction néguentropique. Mais l'efficacité de ce système est celle-là même qui assure la diffusion à grande échelle de la contamination, avec une concentration marquée pour les villes globales (« *Global cities* ») (Sassen 1991), c'est-à-dire des villes stratégiquement positionnées, sur l'échiquier économique mondial, au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances (Ghorra-Gobin 2009), dont le fleurissement est fonction de leur degré de connectivité avec les réseaux atopiques : Londres dans *28 Days Later* et *Zombie U*, Atlanta et Washington dans *The Walking Dead*, San Diego dans *Fear the Walking Dead*, Los Angeles dans *Zombieland*, Pittsburg dans *Land of the Dead*, Denver dans *The Death Cure*, Philadelphie dans *Dawn of the Dead*, New York dans *Mulberry Street*, San Francisco dans *Rise of the Zombies*, etc. De telles villes globales constituent autant de points nœuds dans un réseau planétaire de flux.

Au-delà des villes comme points nœuds des réseaux atopiques et foyers d'infection, les non-lieux sont omniprésents dans la fiction zombiesque : station balnéaire dans *Dead Island* (Techland 2011), hôtel dans *Fear the Walking Dead* (Robert Kirkman et Dave Erickson, 2015-),

centre d'achat dans *Dawn of the Dead* (George A. Romero 1978; Zack Snyder 2004) et *Dead Rising 1* et *4* (Capcom 2006; Capcom Vancouver 2017), casinos dans *Dead Rising 2* (Blue Castle Games 2010), station de métro dans *Zombie U* (Ubisoft Montpellier), parc d'attraction dans *Zombieland* (Ruben Fleischer 2009), avion de ligne dans *Plane of the Dead* (Scott Thomas 2007), navire de croisière dans *Resident Evil: Revelations* (2012), train dans *Train to Busan* (Yeon Sang-ho 2016b), gare ferroviaire dans *Seoul Station* (Yeon Sang-ho 2016a), et ainsi de suite.

Ces non-lieux se caractérisent à double titre par leurs dimensions provisoire, passagère et éphémère. Ils favorisent, dans un premier temps, la circulation et la diffusion des biens, des personnes et de l'information nécessaires à la bonne marche d'un système mondial et cette fonction en fait des lieux temporaires, toujours empruntés, mais jamais pleinement habités. Dans un deuxième temps, alors qu'ils sont investis par les morts-vivants, ils voient leur caractère provisoire, passager et éphémère exacerbé sur le mode de l'hypotypose. Lorsqu'une portion des non-lieux se voit sécurisée par les survivants, l'enclave s'avère toujours temporaire. À terme, le flot des contaminés submerge ces îlots néguentropiques et conduisent les survivants à une mobilité forcée. En ce sens, le non-lieu se voit dépeint sous un jour dystopique dans la fiction de morts-vivants, de même que l'incapacité des survivants à gagner un lieu anthropologique durable – à s'y ancrer – renforce l'effet dysphorique qui en ressort. Qui plus est, si les non-lieux accélèrent la diffusion du fléau, leur fonction communicationnelle se voit neutralisée. L'information cesse momentanément de circuler, accélérant la désintégration de l'ordre social. Les lieux jadis interconnectés sont désormais isolés.

Les dernières programmations des chaînes télévisées, avant l'effondrement des télécommunications, accentuent le désordre en créant un état de panique chez ces spectateurs par le portrait confus de la catastrophe en marche qu'elles diffusent. La contamination des lieux se voit doublée d'une contamination symbolique, les dispositifs médiatiques saturant les réseaux de communication des images de la catastrophe. Seule la communication en face à face, lorsque les protagonistes rencontrent sur leur route des survivants, et parfois les radios à ondes courtes, permettent aux protagonistes de connaître, de manière toujours fragmentaire, l'étendue du drame.

Le générique d'ouverture de *Dawn of the Dead*, de Zack Snyder (2004), est significatif sur ce point, alors que des extraits audiovisuels s'enchaînent et relaient des scènes de débandade et les premières attaques de morts-vivants. La scène d'ouverture de la version de 1978, de George A. Romero, s'avère tout aussi explicite. Le chaos règne dans la régie d'un studio de télévision de Philadelphie. Lors d'une entrevue, un expert venu communiquer les mesures radicales à prendre pour enrayer la contamination est hué par le personnel de la station et fait face à un animateur hostile.

Le film *World War Z* (2013), de Marc Foster, adapté du roman éponyme de Max Brooks (2006), témoigne de l'expansion du fléau des morts-vivants par le biais des réseaux atopiques. Dans ce film, une pandémie se répand à l'échelle planétaire. Gerry Lane, un ancien enquêteur de l'ONU, se lance à la recherche d'un vaccin, tandis que les villes du monde entier tombent les après les autres, submergées par des hordes de morts-vivants. D'entrée de jeu, le réseau des non-lieux est pointé du doigt pour expliquer la propagation fulgurante de l'épidémie, comme en témoignent les propos d'un dirigeant de l'organisation internationale : « Le pire, c'est dans les grandes villes. Les lignes aériennes ont parfaitement joué le rôle de service de livraison » (27:15). En effet, l'atopique réseau aérien est pointé du doigt comme ayant favorisé l'accélération du fléau.

Si les fictions catastrophiques et post-catastrophiques proposent, comme l'affirme Musset (2012), une table rase du monde moderne en détruisant ses villes emblématiques, c'est bien le cas de *World War Z*. Et c'est en leur qualité de points nodaux stratégiquement positionnés au sein des non-lieux réticulaires qu'elles s'offrent comme des cibles privilégiées. Significativement, dans la salle des opérations de l'ONU, des projections de la pandémie sont affichées. Les foyers de la contamination se superposent rigoureusement aux positions des principales métropoles et capitales du globe (27:32). Sur la carte des États-Unis (27:49), les plus grandes concentrations recouvrent sans discontinuité la portion du territoire correspondant aux mégalofoles de SanSan (Côte ouest) et BosWash (Côte est).

Ainsi, et paradoxalement, ce même réseau de distribution qui favorise la circulation des personnes et des biens favorise en retour la diffusion d'un principe entropique, la catastrophe

entraînant l'effondrement du système, à commencer par les villes globales qui, au sein de ce système, se montrent les plus fortement intégrées.

Dans la fiction de morts-vivants, et en conformité avec le caractère non relationnel des non-lieux (leur caractère non générateur de socialité), le fléau s'accompagne de la désintégration du tissu social. Il en résulte des milieux non humains, abandonnés aux morts-vivants. La mise à mal de l'ordre et du lien sociaux s'accompagne de la fin de la contractualité, rendant caduque la relation usagère qu'entretenaient les individus entre eux et avec leurs non-lieux.

Dans le procès de destruction de l'ordre social, il ressort une mise à distance de l'individu vis-à-vis de son milieu qui cesse d'appartenir en propre à son corps médial. Il en ressort une forme d'altérisation : en tant que vecteurs de la contamination, les non-lieux apportent la mort et l'entropie sans que les individus qui s'y trouvent confrontés n'aient prises sur eux.

Dans la fiction de morts-vivants, un inventaire des non-lieux en révèle deux types : les non-lieux connectifs et les non-lieux nodaux²¹⁰. Les premiers mettent en relation deux ou plusieurs points du réseau. Ce sont les lignes de transport (routes, voies ferrées, lignes aériennes ou de télécommunication). Les non-lieux nodaux, quant à eux, se situent à la confluence de ces lignes, en constituent les centres et les points terminaux. Ce sont les lieux d'entreposage, de distribution et de transit, à l'instar des gares, des magasins, des camps, des hôtels, des prisons et des fermes de données. Si la propagation du fléau emprunte les non-lieux connectifs et les détruit au passage, les non-lieux nodaux constituent des points de confluence de la menace. Toutefois, certains d'entre eux se voient investis et sécurisés par les survivants, transformés en foyers précaires et temporaires, avant que la désorganisation ne les gagne à leur tour.

Le centre d'achat, dans *Dawn of the Dead* (Romero 1978), constitue un exemple de non-lieu nodal : sorte de Pays de Cocagne de l'ère consumériste, il se voit impossible à défendre sous la pression des morts-vivants et d'une bande de pillards. Le haut degré de connectivité des non-lieux nodaux, leur position centrale et stratégique à l'égard des réseaux atopiques, interdit la

²¹⁰ Calqués sur la théorie des graphes et des réseaux, qui distingue nœuds et relations.

fondation d'une enclave durable en ces lieux, lesquels représentent une eutopie possible, mais en permanence contrariée, comme c'est le cas de la médiévaliste Alexandria, dans la bande dessinée *The Walking Dead*.

Impossibles eutopies, les non-lieux nodaux de la fiction de morts-vivants permettent néanmoins de réorganiser l'être-ensemble des survivants sur une nouvelle base communautaire. Il ne s'agit plus toutefois, pour ces derniers, de se ré-ancrer en un nouveau lieu, d'y reconstruire la société telle qu'ils l'ont connue ou sur de nouvelles règles et modalités d'organisation. Nous l'avons vu précédemment, les non-lieux se voient inaptes à créer du lien social entre des individus atomisés. En établissant un réseau global, ils créent dans le même souffle de l'exclusion et de la ségrégation à l'échelle locale. Or, dans la fiction de morts-vivants, les non-lieux connectifs favorisent la confluence d'individus aux horizons divers, décloisonnant les divisions ethniques, générationnelles, sexuelles et sociales de l'ordre ancien. Dans *The Walking Dead*, par exemple, sous l'égide de Rick Grimes se réunissent Afro-Américains, Latino-Américains, Caucasiens et Asiatiques. L'un était policier dans une ancienne vie, l'autre appartenait à la petite délinquance, un autre, enfin, était détenu fédéral. Une avocate lutte aux côtés de fermiers. Des couples inter-ethniques se forment, hétérosexuels, mais aussi homosexuels. Une femme dirige la communauté des « chuchoteurs » sur la base de sa force physique et de ses prouesses guerrières sans que des considérations de genre ne remettent en question son leadership. Un veuf à la retraite se met en ménage avec une vingtenaire et tous deux s'improvisent les parents par substitution de jumeaux devenus orphelins, etc. Cette diversité, l'un des personnages, une femme d'origine latine, en rend bien compte, laquelle affirme, après avoir parcouru la communauté du regard :

[Princess :] – Je dois dire que j'aime beaucoup le ratio, ici. Asiatique-Américain, Africain-Américain, Arabo-Américain. Ça fait beaucoup de tirets. Seulement deux hommes. Seulement deux Blancs.

[Magna :] – Je suis Grecque. Où tu veux en venir?

[Princess :] – Oh, maintenant que je te vois mieux, j'aperçois ce ton olivâtre sur ta peau. Tu es magnifique. Peut-être que nous ne sommes plus en minorité désormais? Hé... la seule minorité qui reste, ces derniers temps, c'est « vivant »²¹¹ (Kirkman et Adlard 2018, p. 15, notre traduction).

²¹¹ « [Princess :] – I gotta say, I'm really liking the ratio here. Asian-American, African-American, Arab-American. That's a lot of hyphens. Only two men. Only two white people.

[Magna :] – I'm Greek. What's your point?

[Princess :] – Oh, now that I get a better look at you, I see that olive tone to your skin. You're beautiful. Maybe we're not all in minority anymore? Heh... the minority left these days is "alive" » (Kirkman et Adlard 2018, p. 15).

Il ressort, grâce aux non-lieux connectifs – qui assurent la convergence des individualités vers les non-lieux nodaux – la formation de communautés *ad hoc*, initialement sans ancrage géographique ou appartenance à une identité de groupe commune (sexuelle, ethnique, culturelle, religieuse, etc.) Les non-lieux nodaux, quant à eux, servent de base à la consolidation des liens communautaires : c'est en se prêtant mutuellement assistance et en œuvrant de concert à des tâches communes que la communauté se forme et se renforce. Ainsi, la fiction de morts-vivants prend à contrepied la fonction initiale des non-lieux : de l'organisation d'un système global au mépris du lien social local, ils adoptent la fonction d'organiseurs de la communauté – de l'« être-ensemble » – en reliant des groupes sociaux qu'ils avaient préalablement contribué à ségréguer.

La communauté qui en résulte pourrait être qualifiée, au premier regard, de « microtopie » (Edwards 2009), soit une eutopie communautaire, réalisée localement et en réaction aux eutopies de masse proposées aux XIX^e et XX^e s. La microtopie constitue une forme d'eutopie qui se montre critique à l'endroit de ces eutopies classiques qui proposaient une organisation sociale à grande échelle – celles-là mêmes qu'un mouvement contre-utopique dépeignait, au XX^e s., sous un jour dystopique, à travers des romans *Nineteen Eighty-Four*, de George Orwell (1949), et *Moi (Nous autres)*, d'Ievgueni Zamiatine (1920), en réaction au bolchévisme et au stalinisme de leur époque.

À l'instar des communautés des fictions de morts-vivants, le ciment de ces microtopies ne réside pas dans le lien génétique, mais dans les liens affinitaires et affectifs. Chez Edwards, la microtopie se base sur l'unité familiale, à l'image de l'unité triadique composée de Margaret, Franklin et Jackie dans le roman *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007), étudié par l'auteure afin d'illustrer son concept. Cependant, la famille en question est recomposée dans l'adversité suscitée par la catastrophe et non composée sur des liens du sang préexistants : les trois membres de cette famille étaient auparavant des étrangers les uns pour les autres.

Si une partie de la communauté partage parfois des liens de sang, l'adhésion dépasse les relations familiales, comme en témoigne le dialogue suivant, entre Rick et Andrea, un membre de son groupe :

[Rick :] – Nous... nous avons traversé beaucoup de choses ensemble. Et ça compte beaucoup que tu aies été là pour moi.

[Andrea :] – Nous avons été là l'un pour l'autre, Rick.

[Rick :] – Ouais, mais... pas vraiment. La plupart du temps, je faisais juste ce qui me semblait nécessaire pour la sécurité de Carl et Lori [son fils et sa femme]. C'est ce qui a guidé mes décisions. J'avais peu de considération pour le groupe. Je vous aimais bien, mais j'étais prêt à faire tout ce qu'il fallait pour protéger ma famille.

[Andrea :] – C'est compréhensible.

[Rick :] – Non, c'est... inexcusable. Les choses que j'ai faites... Les actions que j'ai posées. Je les ai justifiées en disant que c'était pour le bien de ma famille... Mais en réalité, je négligeais l'aspect le plus important de la survie dans ce monde. La communauté. Protéger le groupe protège Carl bien mieux que je ne l'ai jamais réalisé [...] C'est la clef... C'est de cette manière que nous allons survivre dans ce monde. Les choses vont être différentes à présent²¹² (Kirkman et Adlard 2011, p. 19-20, notre traduction).

Le terme « microtopie » proposé par Edwards suggère l'idée d'un ancrage spatial, alors que les protagonistes de Jim Crace, dans *The Pesthouse*, se réunissent dans la migration, dans l'absence d'un lieu permanent à partager. Ici, comme dans *The Walking Dead*, la communauté n'est plus tributaire d'un lieu avec lequel elle entretiendrait une relation organique. Elle perd son ancrage géographique et se construit dans le transitoire et l'éphémère. Dans *The Walking Dead*, le groupe de Rick se constitue et se soude dans l'errance, dans une alternance entre lieux (quartier sécurisé, église, ferme, etc.) et non-lieux nodaux (pénitencier) et connectifs (routes et autoroutes), de sorte qu'il serait pertinent de parler, pour en rendre compte, de « communauté cinétique » – une communauté mobilière construite dans et par le mouvement. Ainsi, la communauté cinétique ne repose pas sur la base d'un lieu donné, mais bien plutôt sur une trajectoire et la constitution d'un nouvel être-ensemble marqué par la fin de la ségrégation des localités par les non-lieux. Il s'agit

²¹² « [Rick :] – We... we've been through a lot together. And well, it means a lot to me that you've been there for me so much. [Andrea :] – We've been there for each other, Rick. [Rick :] – Yeah, but... not really. For the most part I was just doing whatever I felt would keep Lori and Carl safe... That's what drove my decisions. I had very little consideration for the group. I liked you all, but I was willing to do whatever it took to protect my family. [Andrea :] – That's understandable. [Rick :] – No, that's... inexcusable. The things I did... The moves I made. I justified it by saying it was for the good of my family... But really, I was overlooking the most important part of survival in this world. Community. Protecting the group protects Carl in a better way than I ever realized [...] That's the key... That's how we're going to survive in this world. So things are going to be different now » (Kirkman, Adlard et Rathburn 2011, p. 19-20).

d'un principe d'organisation de la socialité qui persiste alors que s'effondrent les enclaves néguentropiques. Il n'est pas exclu toutefois qu'une communauté cinétique ne s'ancre durablement dans un nouveau lieu, comme c'est le cas des Blocards dans la pentalogie romanesque *The Maze Runner* (chapitre 7). En résumé, la désorganisation atopique s'oppose, dans la fiction de morts-vivants – mais c'est également le cas, et de manière plus générale, dans la fiction post-catastrophique – à un ordre communautaire cinétique qui se déploie dans une trajectoire et dans l'attente – satisfaite ou non – d'un lieu durable où se réaliser en tant qu'eutopie.

6.7. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE

Nous avons parlé jusqu'ici de l'analyse mésogrammatique ainsi que du mésogramme et des catégories de relations écouménaes qui s'y rattachent. Reste maintenant à définir le motif mésogrammatique. Rappelons que le mésogramme se présente comme un thème mésocritique, comme une proposition générale portant sur la médiance mise en configuration et programmant les relations écouménaes de l'œuvre.

Thème et motif doivent être clairement distingués l'un de l'autre. Comme le montre, parmi d'autres, Amy de la Bretèque (1995), les deux termes « se trouvent être parmi les plus ambigus et les plus controversés dans le champ de la théorie sémiologique » (2004, p. 91). Nombre de définitions se rapportant à ces termes témoignent d'une indistinction. Ainsi de celle que proposent Charles et Souriau (1999), qui fait du motif, en esthétique, « l'idée directrice qui entraîne le développement de l'œuvre et la pousse vers la réalisation de sa nature » (p. 1033), alors que le thème est défini par Anne Souriau (1999), dans le même ouvrage terminologique (*Vocabulaire d'esthétique*), comme une « donnée conceptuelle qui sert soit de base ou trame d'ensemble, soit d'élément, à une œuvre narrative ou théâtrale. Plus particulièrement, on appelle *thème* le schéma abstrait et général d'une situation ou d'une action que l'œuvre utilise concrètement » (p. 1346). La définition que donne Raymond Trousson du motif rejoint celle du thème de Souriau, pris comme « une toile de fond, un concept large, désignant soit une certaine attitude – par exemple la révolte – soit une situation de base impersonnelle dont les acteurs n'ont pas encore été individualisés » (cité dans Klauber 2001a, p. 511). Idée ou concept général et abstrait qui sous-tend le développement de l'œuvre : rien ne distingue, dans les deux cas, le motif

du thème, l'un et l'autre désignant une potentialité à actualiser dans l'œuvre, un principe programmatique abstrait à concrétiser. La différence semble davantage résider dans l'échelle de chacun et un rapport hiérarchique. Ainsi, selon Cuddon (1982), le motif, l'une des idées dominantes de l'œuvre, constitue une partie du thème principal. Il se manifeste donc à une échelle plus restreinte que le thème et se présente par rapport à lui comme un sous-thème. On retrouve la même idée chez Elizabeth Frenzel, illustrée par une métaphore musicale : « le thème offre la mélodie entière, le motif plaque un seul accord » (citée et traduite dans Klauber 2001a, p. 511). Par conséquent, le motif serait partiel et tributaire du thème. Il prendrait sa pleine mesure une fois rapporté au thème qui, en retour, en tant que catégorie, le subsumerait. En ce sens, Ducrot et Todorov (1979) définissent le motif comme « unité thématique minimale » (p. 283), alors que le thème désigne une catégorie sémantique qui peut être présente tout au long du texte, voire dans l'ensemble de la littérature. Ce dernier, nous disent-ils, possède un plus grand degré d'abstraction et une puissance de dénotation supérieure.

Afin d'éviter toute confusion entre le thème et le motif, nous entendrons le mésogramme comme un noyau thématique dont la fonction est programmatique. Il s'agit d'un concept qui n'existe que sous une forme potentielle. Le mésogramme et ses catégories, soit les relations retenues dans notre grille d'analyse, s'actualisent localement dans une œuvre sous la forme de motifs mésogrammatiques. On peut dire de ces derniers qu'ils sont actualisés, mais également qu'ils relèvent de la concrétion, dans la mesure où ils cristallisent des relations écouménaes. Pour bien comprendre ce que cela implique, il convient de revenir à Berque et à la manière dont il envisage le motif en termes mésologiques avec le concept de *géogramme*.

Berque *et al.* (1999) définissent le géogramme comme une « [c]onfiguration concrète de l'écoumène, focalisant une médiance » (p. 68). Si l'être de l'humain est géographique, en ce sens qu'il se grave dans la Terre (suivant l'étymologie du terme « géographie », qui vient du grec ancien *gê*, « Terre », et *graphein*, « graver »), alors, nous dit Berque (1999, 2003a), un géogramme constitue le motif éco-techno-symbolique de cette gravure, un « [m]otif, constituant une unité de sens et qui institue l'espace terrestre en écoumène » (Berque 2003a, p. 397). Il relève des trois dimensions ontologiques que sont l'univers, la biosphère et l'écoumène. Lorsque les géogrammes – « repères essentiels de l'espace-temps de l'écoumène » (p. 397) – cristallisent les

plus hautes valeurs d'une société – la Basilique Saint-Pierre pour les Catholiques et Uluru pour les Aborigènes, par exemple – ils constituent des géosymboles au sens entendu par Joël Bonnemaïson, c'est-à-dire des hauts-lieux, mais d'autres rendent compte d'aménagements systématiques effectués par une société donnée. Emblématiques d'un milieu, ce sont cette fois des écosymboles : clochers des villages européens, stationnements de centres d'achat et stations-services bordant les autoroutes, rizières, temples, places publiques, etc. (Berque 2003a), qualifiés de « "petits hauts-lieux" nécessaires à la vie humaine sur Terre » (p. 397).

Un lieu constitue un géogramme, mais ce dernier ne s'y limite pas, incluant tout objet relevant de la géographie, soit les montagnes, les océans, les villes, les chemins de fer, les cailloux, les nuages, les gorilles, et ainsi de suite (Berque 2003a). Ces objets ne se réduisent pas aux seuls niveaux ontologiques du chimico-physique et de la vie organique, puisqu'ils supposent également de l'écouménéal. Ainsi en est-il des gorilles, entités organiques vivant dans les montagnes Virunga (environnement chimico-physique et organique), victimes de braconnage et protégés au sein du Parc national des Virunga, du Parc national des volcans et du Parc national des gorilles de Mgahinga (dimensions technique et symbolique), dont le nom évoque des enjeux environnementaux (dimensions chimico-physique, organique, technique et symbolique), de même que la célèbre primatologue Dian Fossey, dont le destin tragique et les travaux ont marqué les cultures scientifique et populaire (dimension symbolique) et circule encore sous forme de récits (pensons à son autobiographie et à l'adaptation cinématographique de Michael Apted, *Gorillas in the Mist*, de 1988) (dimension technosymbolique).

Les motifs mésogrammatiques se présentent donc tels des géogrammes mis en configuration dans les œuvres et récits. Ce sont des concrétions socio-éco-techno-symboliques figurant dans un espace topologique plus vaste. Indépendamment de la superficie de leur *topos* (réduite aux limites d'un objet ou aussi vaste qu'une ville ou un désert), qui n'est pas un critère définitoire lorsque l'on passe de la géographie ou de la mésologie à la mésocritique, ils cristallisent un certain nombre de relations écouménéales appartenant au monde diégétique de ces œuvres et récits : c'est bien là le principal critère qui leur vaut le statut de motif. Les motifs mésogrammatiques sont programmés par un mésogramme qu'ils actualisent localement, en ce sens que le *topos* ne recoupe pas entièrement un monde diégétique. Enfin, ils sont axiologiquement positionnés dans

l'espace théatique* de l'œuvre ou du récit : soit ils sont travaillés de l'intérieur par une tension entre eutopie et dystopie, soit ils s'opposent à un autre motif.

Nombre de motifs mésogrammatiques, en véritables palimpsestes, recèlent une pluralité de significations, historiquement et culturellement chargées et communiquées par de nombreux intertextes et cotextes. Ces significations se montrent disponibles pour appuyer le mésogramme. Si elles procèdent généralement de la redondance, elles recèlent parfois des significations antithétiques ou contradictoires. C'est le cas, par exemple, du motif de la place carnavalesque dans le jeu vidéo *Dead Rising 3* (chapitre 8). Le carnaval sert à y dépeindre la dimension écologiquement insoutenable du régime carné et des modes de production qui le sous-tendent, de même que la consommation ostentatoire des biens en général, tous deux représentatifs de l'acosmie moderne. À l'inverse, ce même motif, marqué par un réalisme grotesque, promeut un rapport au monde et à autrui caractérisé par la cosmicité.

Si certaines significations du motif mésogrammatique sont actualisées, d'autres demeurent latentes, inexploitées. Par exemple, lorsque la bande dessinée *The Walking Dead* travaille le motif du jardin (section 6.7.1.), réitération du *locus amoenus* dans la culture médiévale (section 9.4.1.), elle n'actualise pas ce potentiel de signification qui en fait un lieu privilégié de l'idylle romantique²¹³. Qui plus est, un travail est opéré sur les significations du motif en raison du fait qu'il s'inscrit au cœur d'enjeux propres au récit. Il y a donc recontextualisation lors de sa mise en configuration.

Si un mésogramme se concrétise à travers plusieurs motifs mésogrammatiques, un même motif peut être mobilisé par plusieurs mésogrammes et servir plusieurs thèses. Le motif de la place carnavalesque, par exemple, est mobilisé dans la trilogie romanesque *Wayward Pines* pour dépeindre l'être-ensemble holiste du Moyen Âge sous un jour dysphorique alors que, dans le jeu vidéo *Dead Rising 3* (chapitre 8), il sert le mésogramme de la recosmisation en mettant en tension l'acosmie moderne (principe appréciatif) et une tentative de la surmonter (principe amélioratif).

²¹³ Potentialité qu'actualise la bande dessinée *Résilience*, d'Augustin Lebon (2017).

Le motif mésogrammatique peut figurer dans les limites d'un *topos* unique ou être au contraire multi-topique. Dans *Dead Rising 3*, le motif de la place carnavalesque est restreint à une enclave sécurisée au cœur de la ville de Los Perdidos. Dans l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell, le motif de la Terre gaste gagne peu à peu du terrain pour représenter à terme l'ensemble de l'écoumène. Ce sont les « Terres Concédées » de l'Irlande dans *The Bone Clocks*, mais aussi les îles Chatham de « The Pacific Journal of Adam Ewing » et les Terremortes d'« An Orison of Sonmi-451 » et « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After » (*Cloud Atlas*). Qui plus est, un motif peut se voir représenté à une seule occasion ou à plusieurs. Dans le second cas, son évolution, d'une représentation à l'autre, s'avère généralement significative en termes mésocritiques.

Les motifs mésogrammatiques retenus dans le cadre de cette thèse sont le labyrinthe (chapitre 7), la place carnavalesque (chapitre 8), la Terre gaste (chapitres 9) et le pic des Vautours, haut-lieu du bouddhisme chán qui deviendra, du roman *La Pérégrination vers l'Ouest* à son adaptation vidéoludique *Enslaved: Odyssey to the West*, la pyramide de l'hôtel Luxor (chapitre 10).

**TROISIÈME PARTIE : ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE DE QUATRE ŒUVRES
POST-CATASTROPHIQUES**

INTRODUCTION À LA TROISIÈME PARTIE

Dans la partie précédente, nous avons mis en place un cadre théorique et une méthode d'analyse permettant de répondre à notre question de recherche d'un point de vue textualiste, c'est-à-dire qu'est-ce que les fictions post-catastrophiques médiévalistes contemporaines ont à offrir à ceux qui les consomment et qui assure leur succès? Notre hypothèse était que ce dont témoigne la popularité du Moyen Âge dans les œuvres médiévalistes de la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions post-catastrophiques, c'est d'un goût pour une spatialité et un habiter tels qu'on les impute au Moyen Âge ou, en d'autres termes, les rapports que les habitants médiévaux sont réputés entretenir entre eux et avec l'environnement. Mettre au jour l'habiter médiévaliste promu par les fictions post-catastrophiques et son envers, l'habiter contemporain, avec lequel il entretient un rapport réflexif et critique, a donc appelé la mise sur pied d'une herméneutique, la mésocritique, de même que la méthode qui l'accompagne, l'analyse mésogrammatique. Nous avons formulé ce goût pour l'habiter médiéval en termes de mésogramme de la recosmisation, que nous avons plus finement divisé en catégories de relations écouménaes. Pour y parvenir, nous nous sommes appuyé sur une lecture géographique et mésologique de l'habiter contemporain ainsi que sur des auteurs issus des études médiévalistes. Nous verrons dans les chapitres 7 à 10 comment se dessine le mésogramme de la recosmisation dans quatre fictions post-catastrophiques médiévalistes. Mais auparavant, nous présenterons et défendrons le corpus de fictions post-catastrophiques médiévalistes qui feront l'objet d'une analyse mésogrammatique dans ces quatre chapitres.

Défense du corpus

Les œuvres consultées dans le cadre de cette thèse appartiennent à trois ensembles. Le premier comprend les romans *The Chronicles of Gor*, de John Norman, et les expansions vidéoludiques de son monde diégétique par le biais de jeux de rôle organisés dans l'environnement virtuel multi-usagers (MUVE) *Second Life*. Le monde de Gor réunit le sous-genre science-fictionnel du *planet opera* (ou « *planetary romance* »)²¹⁴ et un double cadre antiquarianiste et médiévaliste. Notre hypothèse du fantasme de démédiation, reformulée dans le chapitre précédent en termes de

²¹⁴ La romance planétaire (« *planetary romance* ») se définit comme « tout récit de science-fiction dont le lieu principal [...] est une planète et dont l'intrigue tourne à un degré significatif autour de la nature de ce lieu » (Clute et Langford 2013, para. 1, notre traduction) (« Any sf tale whose primary venue [...] is a planet, and whose plot turns to a significant degree upon the nature of that venue »).

recosmisation, a été émise au cours de recherches consacrées, entre 2012 et 2016, aux jeux de rôle goréens. Certains exemples ponctuant notre thèse proviennent de ces recherches, en particulier lorsqu'il est question de transmédiatité, d'intermédiatité et de transtextualité* (sections 5.3.2.2. à 5.3.2.4.). Une première esquisse des catégories de relations écouménaes a été produite à partir de ces recherches également, qui a donné lieu ultérieurement à la grille interprétative proposée à la section 6.6. Enfin, nous mobiliserons les jeux goréens à titre comparatif lorsque nous traiterons de l'altérisation technique dans *Dead Rising* (section 8.5.).

Le deuxième ensemble comprend les œuvres à l'aide desquelles nous avons défini et illustré les questions de l'utopie (eutopies et dystopies), de la fiction post-catastrophique et du médiévalisme, et sur la base desquelles nous avons élaboré les concepts de mésogramme, de motif mésogrammatique* et de relations écouménaes.

Le troisième ensemble, enfin, constitue notre corpus à proprement parler. Chacune des quatre œuvres de cet ensemble fera l'objet d'un chapitre dans la troisième partie de cette thèse. Elles nous permettront d'illustrer la perspective mésocritique dont nous avons esquissé les grands principes. Il comprend la pentalogie romanesque *The Maze Runner* (Dashner 2009-2016) (chapitre 7), les franchises transmédiatiques *Dead Rising* (Capcom 2006-2016) (chapitre 8) et *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010) (chapitre 10) et, enfin, l'œuvre transfictionnelle de David Mitchell (2004 [1999], 2007 [2004], 2012 [2010], 2017 [2014]), avec en son centre le roman *Cloud Atlas*, mais dont nous examinerons également *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks* (chapitre 9).

Plusieurs critères ont présidé à la sélection de ces œuvres. Premièrement, ce sont toutes des fictions post-catastrophiques. Elles mobilisent donc une rhétorique utopique et mettent en tension les principes appréciatif et amélioratif. Plus précisément, c'est l'habiter qui fait l'objet de cette tension.

Deuxièmement, chacune des œuvres doit manifester une dimension médiévaliste significative au plan de l'habiter, à retrouver notamment dans les motifs mésogrammatiques et les catégories de relations écouménaes. Cette dimension se donne également à voir dans la relation hypertextuelle

qu'entretient une œuvre avec un hypotexte médiéval ou médiévaliste. C'est le cas d'*Enslaved: Odyssey to the West*, qui se réfère à *La Pérégrination vers l'Ouest*.

Troisièmement, les œuvres doivent illustrer les catégories de relations écouménéales mises au jour au chapitre 6, travailler le mésogramme de la recosmisation et mobiliser de manière conséquente un motif mésogrammatique. Parmi ces motifs, on retrouve le labyrinthe, la place carnavalesque, la Terre gaste et le pic des Vautours, qui revêtent tous une dimension médiévaliste.

Quatrièmement, les stratégies narratives et rhétoriques des œuvres doivent accorder une place conséquente à la représentation d'un monde diégétique riche en termes d'écoumène. C'est la raison pour laquelle nous optons pour des œuvres transfictionnelles et transmédiatiques axées sur la construction de mondes (Jenkins 2006a), procédé particulièrement présent dans la science-fiction et la *fantasy*, genres où le médiévalisme – et notamment la fiction post-catastrophique médiévaliste – s'exprime abondamment aujourd'hui.

Cinquièmement, afin d'illustrer la diversité des stratégies rhétoriques mobilisées dans la construction du mésogramme (global) de la recosmisation en fonction des spécificités propres à chaque médium, une perspective intermédiaire doit être favorisée. C'est la raison pour laquelle nous avons opté pour l'analyse de romans et de jeux vidéo.

Sixièmement, nous avons opté pour des œuvres produites au cours d'une période de temps limitée, soit *grosso modo* une décennie pour celles qui figurent au cœur de nos analyses (2004-2013) et de moins de deux décennies (1999-2016) si l'on compte les œuvres entretenant avec ces dernières une relation transfictionnelle conséquente et que nous aborderons plus superficiellement. La plus ancienne, *Cloud Atlas*, date de 2004, mais certains autres romans de Mitchell seront abordés qui ont paru entre 1999 et 2015. L'œuvre la plus récente du corpus, *Dead Rising 3*, date de 2013, mais la franchise s'étend jusqu'à maintenant de 2006 à 2016.

Deux raisons président au choix de cette période. La première est qu'il s'agit de faire porter nos analyses sur des œuvres de « l'extrême contemporain », selon la formule de Chaillou (1987). Ainsi, elles datent toutes de moins de 20 ans. C'est pourquoi nous excluons des fictions post-

catastrophiques médiévalistes telles que *A Canticle for Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr. (1959), la trilogie *Jon Shannow*, de David Gemmel (1987-1994), *The Wheel of Time*, de Robert Jordan (1990-2013²¹⁵) et *Le Monde d'Arkadi*, de Caza (1989-2008), par exemple. Il s'agit là de prendre des distances avec la sociocritique, dont les efforts se sont concentrés pour l'essentiel sur le XIX^e s., avec, entre autres, les œuvres de Paulin Gagne et Victor Hugo (Pierre Popovic), de Gustave Flaubert (Claude Duchet), d'Émile Zola et Honoré de Balzac (Henri Mitterand), des écrivains post-quarante-huitards (Dolf Oehler), mais aussi la production écrite francophone de l'année 1889 (Marc Angenot), ainsi que les œuvres du XX^e s., parmi lesquelles figurent celles de Louis-Ferdinand Céline (Yan Hamel, Henri Mitterand), Jean-Paul Sartre (Yan Hamel, Susan Suleiman, Pierre V. Zima), Marcel Proust, Franz Kafka, Robert Musil, Albert Camus et Alberto Moravia (Pierre V. Zima), Claude Gauvreau, Anne Hébert et Gaston Miron (Pierre Popovic), d'André Malraux (Lucien Goldmann, Susan Suleiman, Claude Duchet) et du réalisme socialiste (Régine Robin). Si nous perdons tout recul historique, nous gagnons toutefois l'opportunité d'aborder des œuvres qui, à l'exception de celle de Mitchell²¹⁶, ont été jusqu'ici peu étudiées (*Dead Rising*), voire aucunement (*The Maze Runner*, *Enslaved*). Mais surtout, nous traitons d'œuvres qui nous parlent du malaise de l'habiter aujourd'hui et des alternatives qu'elles proposent pour un habiter à venir. Sachant que l'on se projette dans l'environnement en fonction de la manière dont on le prédique, il s'avère pertinent – voire urgent – de questionner les modalités de l'habiter actuel et ses enjeux.

D'autre part, les années 2004 à 2013 (et plus largement 1999 à 2016) représentent une période où la production de fictions catastrophiques et post-catastrophiques, mais aussi de fictions médiévalistes, a connu une hausse importante et jusqu'à maintenant sans précédent. C'est ce que montrent les graphiques présentés dans la section 3.4. Il n'est donc pas étonnant, au regard du succès des unes et des autres, de constater un nombre important d'œuvres résultant de leur convergence, parmi lesquelles figurent celles que nous analyserons dans les chapitres suivants.

²¹⁵ Le dernier roman écrit par Jordan date de 2005. Les trois derniers, parus respectivement en 2009, 2010 et 2013, étaient inachevés à sa mort. Ils ont été complétés par Brandon Sanderson.

²¹⁶ Voir, notamment, les monographies de Boulter (2011), Hicks (2016), O'Donnell (2015) et Schoene (2009), l'ouvrage collectif *David Mitchell: Critical Essays*, dirigé par Sarah Dillon (2011), les articles de Shaw (2015) et Sorlin (2008), le chapitre de Lindner (2015) et le numéro thématique « *David Mitchell and the Labyrinth of Time* » de la revue *SubStance*, dirigé par Paul A. Harris (2015a).

CHAPITRE 7

LA PENTALOGIE ROMANESQUE *THE MAZE RUNNER*

The Maze Runner, de l'écrivain américain James Dashner (2012 [2009], 2013 [2010], 2014 [2011], 2015 [2012], 2016), constitue une pentalogie romanesque de science-fiction post-catastrophique. Les trois premiers tomes ont fait l'objet d'une adaptation cinématographique réalisée par Wes Ball (2014, 2015, 2018). L'œuvre s'inscrit dans la catégorie des fictions jeunesse (« *young adults* », selon la formule des éditeurs anglo-saxons), destinées à un public âgé entre 14 et 21 ans environ, parmi lesquelles le dystopique et le post-catastrophique connaissent un succès considérable. Dans cette catégorie figurent, notamment, la trilogie romanesque *The Hunger Games*, de Susanne Collins (2008-2010) et les tétralogies *The Giver*, de Lois Lowry (1993-2012), *The 100*, de Kass Morgan (2013-2016), *Divergent*, de Veronica Roth (2011-2014) et *Uglies*, de Scott Westerfeld (2005-2007).

Dans ce chapitre, notre analyse portera essentiellement sur le motif mésogrammatique du labyrinthe. Celui-ci se voit traversé par une tension entre dystopie et eutopie. Elle se manifeste dans l'opposition entre la désorganisation de l'écoumène contemporain occasionnée par ses non-lieux et l'ordre médiévaliste au sein d'une communauté cinétique dans l'attente d'un réancrage en un lieu de recosmisation, d'une part, et entre l'altérisation du corps médial, de la technique et d'autrui et leur désaltérisation, d'autre part.

7.1. PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Dans un futur indéterminé, des éruptions solaires d'une puissance sans précédent ont ravagé la Terre. La vaste étendue située entre les Tropiques du Cancer et du Capricorne, appelée la Terre Brûlée (« *The Scorch* »), est maintenant désertique. Les ressources étant devenues limitées, une coalition mondiale de gouvernements, la Post-Flares Coalition, a mis en place un comité chargé de développer et de répandre un virus appelé la Braise (« *The Flare* ») en vue de réduire la population mondiale survivante. La Braise agit sur le cerveau des infectés, les « fondus » (« *Cranks* »), provoquant chez eux des accès de folie et de rage. Toutefois, des mutations rendent le virus incontrôlable, au point où l'humanité toute entière risque de périr à l'exception d'un faible pourcentage de gens immunisés. Un groupe de recherche, le WICKED (World In Catastrophe, Killzone Experiment Department), est alors chargé de développer un vaccin afin de

prévenir l'annihilation de l'espèce humaine. Pour ce faire, il mène des expériences sur des adolescents placés dans des situations de survie extrêmes afin d'analyser les schèmes mentaux qu'elles suscitent chez eux et de comprendre pourquoi la Braise se montre inopérante chez eux.

Le premier tome de la trilogie, *The Maze Runner* (2009), relate une expérience du WICKED. Une cinquantaine d'adolescents mâles est introduite dans un espace appelé le Bloc (« *the Glade* »), où sont aménagés une clairière, une forêt, des habitations sommaires et une ferme. Tout autour du Bloc se trouve un labyrinthe, dont la configuration change quotidiennement. Les sujets de l'expérience sont introduits un par un dans le Bloc sur une base mensuelle. Aucun ne possède de souvenir antérieur à son introduction dans le Bloc. Parmi les sujets, qui se surnomment les Blocards (« *Gladers* »), certains, les coureurs, ont pour tâche de dresser une carte du labyrinthe afin d'y trouver une issue. Ses portes se ferment tous les soirs et les coureurs qui s'y trouvent enfermés meurent, tués par les Griffeurs (« *Grievors* »), des créatures insectoïdes mi-organiques, mi-machiniques. Un monte-charge introduit les nouveaux sujets de même que les biens et aliments que les Blocards ne peuvent produire eux-mêmes.

Le cours des événements est bouleversé lorsque Thomas et Teresa, protagonistes de la trilogie et membres du WICKED, sont introduits dans le Bloc. Les deux adolescents, amnésiques eux aussi, apprennent progressivement leur appartenance au groupe de recherche. Leur arrivée coïncide avec la dernière phase de l'expérience. Le monte-charge ne fournit plus aucun bien ni nourriture et la voûte céleste artificielle, au-dessus de leur tête, s'éteint, laissant place à un écran gris. Sans la lumière du soleil artificiel, plus aucune nourriture ne peut être produite dans la ferme. La survie à long terme devient impossible. L'urgence de trouver une sortie devient paroxystique lorsque les Griffeurs, jusqu'alors confinés à l'intérieur du labyrinthe, pénètrent dans le Bloc et massacrent les Blocards un à un. Thomas trouve enfin la sortie du labyrinthe et les Blocards survivants gagnent les laboratoires du WICKED. Des gens armés surgissent alors. Ils éliminent les chercheurs et amènent avec eux les Blocards en direction des Terres Brûlées. On apprend que la libération n'était en fait qu'une supercherie et que les Blocards, toujours entre les mains du WICKED, passent à leur insu à une nouvelle phase de l'expérimentation.

Le deuxième tome de la trilogie, *The Scorch Trials* (2010), donne le récit de cette nouvelle expérimentation. Le WICKED prétend avoir inoculé la Braise aux Blocards et leur donne deux semaines pour traverser, en plein cœur des Terres Brûlées, les 160 km qui les séparent d'un refuge où un traitement les attend. Les Blocards apprennent que l'expérience du labyrinthe a été menée en parallèle sur un groupe d'adolescentes, appelé le groupe B, et que celui-ci, avec Teresa désormais à sa tête, participe également à la nouvelle épreuve avec la consigne supplémentaire de tuer Thomas. Le parcours est semé de pièges meurtriers. Les Blocards doivent affronter un climat hostile et des survivants devenus des meurtriers sous l'effet de la Braise. Au refuge, ils sont attendus par des créatures géantes (les « géants lumineux ») qu'ils vainquent avec l'aide du groupe B. Les survivants sont emportés par des bergs (véhicules de transport aériens futuristes) dans les installations du WICKED.

Dans le troisième tome, *The Death Cure* (2011), WICKED annonce la fin des expériences sur les Blocards et le groupe B, et leur propose de rétablir les souvenirs qu'il avait effacés avant leur entrée dans le labyrinthe à l'aide d'une opération chirurgicale. WICKED révèle également qu'il n'existe pas de cure pour les soigner, mais que certains d'entre eux sont naturellement immunisés contre les effets de la Braise. Un groupe de Blocards à la tête duquel se trouve Thomas refuse l'opération et fuit le complexe du WICKED en direction de Denver, une ville où les individus épargnés par la Braise sont regroupés par mesure de sécurité. Ils y trouvent un chirurgien clandestin qui leur retire une puce électronique implantée dans leur cerveau par WICKED en vue de les localiser et de prendre le contrôle de leur corps. À leur demande, il ne restaure pas leur mémoire effacée. Durant leur séjour à Denver, les Blocards entrent en contact avec le Bras Droit (« *Right Arm* ») – un groupe de résistants opposé aux expériences du WICKED – et proposent de collaborer avec eux. Avec la fuite de Thomas, le WICKED se montre incapable de développer une cure contre la Braise et cherche de nouveaux cobayes parmi la population immunisée afin de reprendre ses expériences. Dans le but d'infiltrer le complexe du WICKED, le Bras Droit lui en livre. Une fois sur place, il mine le complexe et le fait exploser sans égards pour les immunisés se trouvant à l'intérieur. Les Blocards réussissent néanmoins à en évacuer un certain nombre grâce à la complicité d'une faction dissidente du WICKED qui, devant la progression de la Braise et l'incapacité de mettre au point un remède, mise sur les immunisés pour assurer la survie de

l'espèce humaine. Ces derniers sont téléportés au cœur d'une nature vierge, épargnée par les éruptions solaires, où l'on devine qu'ils perpétueront l'espèce humaine.

Le quatrième tome, *The Kill Order* (2012), se déroule 13 ans avant les événements narrés dans *The Maze Runner*. Il s'agit donc d'une expansion analeptique*. À travers les aventures de Mark et de son groupe de survivants, qui les mèneront de New York à Asheville (Caroline du Nord), les catastrophes qui ont façonné le monde tel qu'il est dépeint dans les romans précédents sont décrites : éruptions solaires, tsunamis engendrés par la fonte des glaces, inoculation et dissémination du virus de la Braise. Le roman raconte plus spécifiquement les efforts et le sacrifice du groupe de survivants pour conduire une petite fille immunisée (Teresa) contre la Braise dans le quartier général de la Post-Flares Coalition, avec l'espoir qu'un vaccin sera découvert grâce à elle.

Le cinquième roman de la pentalogie, *The Fever Code* (Dashner 2016), relate les implications de Teresa et Thomas dans les expériences du WICKED et prend fin lors de l'introduction de ce dernier dans le labyrinthe, événement qui ouvre le premier tome.

7.1.1. La catastrophe

Dans des œuvres telles que *The Sheep Look Up*, *Science in the Capital*, *Le Monde d'Arkadi* ou *The Hunger Games*, les catastrophes naturelles sont anthropiquement motivées. Ce n'est pas le cas dans *The Maze Runner*. Mais si les éruptions solaires s'avèrent non motivées, ce n'est pas le cas de la Braise, qui est issue des réserves de virus, bactéries et armes bactériologiques de l'AMRIID (Army Medical Research Institute of Infectious Diseases), que dissémine la Post-Flares Coalition.

La dimension la plus évidemment dysphorique des romans réside moins dans la catastrophe que dans sa gestion. Comme dans l'ensemble des dystopies, cette dernière se partage entre les polarités du libre-arbitre et de la contrainte autoritaire. La contrainte est exercée par le WICKED lorsqu'elle établit des zones de confinement limitant la mobilité des survivants et visant à endiguer la Braise. Mais surtout, elle s'exerce le plus clairement lorsqu'elle soumet des adolescents à des tests expérimentaux potentiellement létaux en vue de développer un remède

contre le virus. Les sujets se voient dans l'incapacité de s'y soustraire, bien qu'ils luttent à ces fins et tentent de reprendre en mains leur destinée. En sus de cette polarité se trouve la question de la féralisation – omniprésente dans les fictions post-catastrophiques – alors que des flambées de violence aveugle naissent dans les zones ravagées par les catastrophes naturelles ou infectées par le virus et que la civilisation s'effondre.

7.2. LE LABYRINTHE COMME LIEU DE TENSION ENTRE DYSTOPIE ET EUTOPIE

À première vue, *The Maze Runner* ne se signale aucunement comme médiévaliste, sinon lorsque *The Kill Order* puise dans l'imaginaire de la Peste avec la description de charniers ou lorsque la résurgence de la superstition se voit signalée par le biais d'une secte interprétant l'épidémie comme un acte du démon. En termes mésocritiques, ce n'est pas ce qui nous intéressera ici.

Le Moyen Âge se donne à voir de manière autrement plus significative à travers la figure du labyrinthe, que nous aborderons dans la section 7.3. en tant que motif mésogrammatique.

Le premier tome de la pentalogie débute *in medias res*, alors que Thomas est introduit dans le Bloc, partie centrale du labyrinthe. L'un et l'autre constituent des lieux essentiels vers où convergent les caractéristiques les plus nettement mésocritiques, utopiques et médiévalistes de l'œuvre.

7.2.1. Description du Bloc et du labyrinthe

Le Bloc forme un carré enceint de chaque côté par les murs du labyrinthe. Une porte située de chaque côté du carré permet d'y accéder. Chaque porte se referme à la tombée du jour. Parmi les Blocards, seuls les « coureurs » ont le droit d'arpenter le labyrinthe, ce qu'ils font de manière systématique afin d'en dessiner la carte et de noter ses changements de configuration quotidiens.

Le Bloc comprend une clairière, une forêt, des habitations sommaires et une ferme. Si le WICKED fournit du matériel, des vêtements et de l'électricité aux Blocards, ces derniers cultivent néanmoins des champs, un verger et un potager. Ils élèvent également des poules, des dindes, des vaches, des cochons et des moutons pour la viande. Ces activités leur procurent la

majeure partie de la nourriture qu'ils consomment. Une économie agraire règne dans le Bloc et des produits industrialisés complémentaires sont livrés à leur demande par un monte-charge.

Si le monde extérieur sombre dans le désordre en raison de la dissémination de la Braise, le Bloc est régi par un ordre strict et clair, connu de tous. Comme l'observe Thomas avant d'y être introduit, alors qu'il participe encore au déroulement de l'expérience aux côtés du WICKED : « les Blocards ont établis eux-mêmes une impressionnante petite communauté. Loi, ordre, routine, sécurité²¹⁷ » (Dashner 2016, p. 277, notre traduction). Ainsi, lorsque quelques années plus tard, Ben, un Blocard devenu fou à la suite d'une piqûre de Griffeur, tente de tuer Thomas dans le Bloc, il est exilé dans le labyrinthe à la tombée de la nuit, ce qui équivaut à une condamnation à mort. L'ordre est essentiel pour la survie, comme l'affirme Newt, un autre Blocard, à Thomas, avant de l'enfermer au « gnouf » pour avoir désobéi au règlement : « – Je t'aime bien, tocard. Mais ami ou pas, on est obligés d'appliquer une certaine discipline, c'est ça qui nous maintient en vie » (Dashner 2012 [2009], p. 121).

L'ordre du Bloc passe également par une organisation stricte du travail. Les tâches sont réparties entre différents corps de métiers qui évoquent le système de compagnonnage médiéval : les bâtisseurs, les torcheurs, les coffreurs (fabriquants de cercueils), les cuistots, les cartographes, les medjacks (infirmiers), les sarcleurs, les trancheurs (bouchers), les briquetons, les ensacheurs et les coureurs. Chaque nouvel arrivant s'essaie à tous les métiers pendant une durée de deux semaines avant de trouver celui qui convient le mieux à ses talents. Un « maton » dirige chaque corps de métier. Les matons des différents corps forment un conseil où sont prises les décisions importantes concernant le Bloc. Cet ordre est nécessaire à la survie d'adolescents livrés à eux-mêmes et semble porter fruit, selon les observations de Thomas :

Au fil de sa visite, Thomas mesurait à quel point le Bloc était bien entretenu. Il était impressionné par l'organisation et le travail que cela supposait. On imaginait facilement à quelle vitesse leurs conditions de vie se dégraderaient si les blocards se montraient paresseux ou stupides (Dashner 2012 [2009], p. 72).

²¹⁷ « the Gladers establishing themselves in a pretty impressive little community. Law, order, routine, safety » (Dashner 2016, p. 277).

Sans constituer une eutopie à proprement parler, le Bloc apparaît comme un havre de paix protégé contre un monde extérieur dysphorique, ravagé par les éruptions solaires et la Braise, ainsi que contre la violence du labyrinthe.

Lorsqu'Alby, le chef des Blocards, est piqué par un Griffeur, des bribes de souvenirs de son ancienne vie remontent à la surface. L'horreur de ce qui l'attend dehors lui fait renoncer à l'envie de trouver une sortie hors du labyrinthe, même lorsque la phase finale de l'épreuve survient et qu'il devient évident que le Bloc ne peut plus assumer leur survie, si bien qu'il détruit les plans du labyrinthe :

– [Alby :] J'ai brûlé les plans [...]

Les matons, sous le choc, échangèrent des regards stupéfaits. Thomas, pour sa part, comprenait: Alby s'était souvenu à quel point sa vie d'avant était horrible, il n'avait pas envie de la retrouver.

– Je vous l'ai dit, répondit Alby d'une voix suppliante, presque hystérique. On ne peut pas retourner d'où on vient. C'était affreux. Une terre brûlée, une épidémie - une maladie appelée la Braise. C'était horrible, bien pire que la vie qu'on a ici.

– Si on reste, on va tous mourir ! s'écria Minho. C'est vraiment pire là-bas ?

– Oui, finit par répondre Alby. C'est pire. Mieux vaut encore crever ici que rentrer chez nous (p. 336-337).

Si l'arrivée au Bloc s'est avérée un cauchemar pour nombre de Blocards – « [Newt :] La plupart d'entre nous avons passé notre première semaine à chialer » (p. 192) –, ces derniers ont pris leur parti de la situation. Ainsi de Minho, le maton des coureurs, qui connaît la violence du labyrinthe pour l'avoir cartographié de fond en comble : « – La vie au Bloc n'est pas toujours une partie de plaisir, mais au moins, on y est en sécurité : on mange à notre faim, à l'abri des Griffeurs » (p. 224-225).

La coexistence des Blocards avec le labyrinthe, leur captivité et l'absence de souvenirs de leur ancienne vie les empêche de considérer le Bloc comme un lieu eutopique. Néanmoins, en d'autres circonstances, ou en pleine connaissance de l'horreur que traverse le monde extérieur, on pourrait le considérer comme une eutopie, comme en témoignent les réflexions de Thomas :

La température était idéale, comme toujours. Ici, on ne voyait jamais tomber la pluie ou la neige. Si on oubliait le fait qu'ils étaient piégés dans un labyrinthe infesté de monstres, ç'aurait pu être le paradis (p. 214-215).

Avant son arrivée au Bloc, Thomas chérissait d'ailleurs cet endroit, qu'il avait contribué à fabriquer avec le WICKED. Il considérait le labyrinthe, avant sa mise en fonction, comme un sanctuaire et « il aimait particulièrement la zone centrale d'habitation [le Bloc], avec ses grands espaces ouverts, sa petite forêt; elle était appelée à devenir un lieu de repos et de sécurité pour ceux qui seraient envoyés là²¹⁸ » (Dashner 2016, p. 160, notre traduction).

De fait, le Bloc est en grande partie construit et aménagé par les Blocards : « Le WICKED voulait que la grande part de tout cela soit construit par les sujets eux-mêmes – la ferme, les jardins, l'espace habité²¹⁹ » (Dashner 2016, p. 160, notre traduction). Le labyrinthe, quant à lui, est le produit des « Créateurs », nom donné par les Blocards aux membres du WICKED, dont ils soupçonnent l'existence sans les connaître. Il est régi par une volonté dont la logique échappe aux Blocards et se situe au centre d'un vaste complexe de recherche scientifique.

7.2.2. Le labyrinthe comme annonce de l'eutopie à venir

Comme le signale Lovito (2013), le mythe du labyrinthe représente, dans la culture contemporaine, une « métaphore par antonomase de la réalité actuelle, complexe, difficile et trompeuse » (s. p.). Il n'est pas étonnant, dès lors, de le retrouver au cœur d'une fiction post-catastrophique telle que *Maze Runner*, où la complexité de l'écoumène est mise à mal en faveur d'un ordre inambigu et d'un milieu à l'échelle humaine, comme nous le verrons plus loin. Toutefois, d'autres valeurs symboliques du labyrinthe issues du passé résonnent dans l'œuvre de Dashner, prêtes à y être actualisées en termes mésogrammatiques.

Le labyrinthe de *Maze Runner* constitue à première vue un lieu dysphorique, meurtrier, dont la logique paraît insaisissable. Les coureurs le parcourent quotidiennement, prenant en note ses différentes configurations jusqu'à l'obtention d'un schéma récurrent dont la signification demeure obscure jusqu'à ce que Thomas et Teresa, déclencheurs de la phase finale de l'épreuve, en découvrent la clef.

²¹⁸ « [h]e especially loved the central living area, with its wide-open spaces, its little forest; it was meant to become a place of rest and safety for those sent there » (Dashner 2016, p. 160).

²¹⁹ « WICKED wanted most of it to be built by the subjects themselves – the farm, the gardens, the living space » (Dashner 2016, p. 160).

Les Blocards sont introduits au centre du labyrinthe, dans le Bloc, sans qu'aucune consigne ne leur soit fournie. Livrés à eux-mêmes, ils constituent une communauté soudée, caractérisée par une organisation sociale simple et ordonnée. Pour sortir du labyrinthe, les Blocards devront emprunter le couloir d'accès des Griffeurs que masque une illusion d'optique. Au bout de ce couloir les attend un clavier sur lequel ils devront entrer un code. Or, ce code se révèle à eux uniquement lorsque toutes les configurations du labyrinthe transcrites sur les cartes sont mises en transparence, formant ainsi une série de mots. Il ne s'agit plus uniquement de trouver une sortie au labyrinthe, mais de le cartographier de manière exhaustive. En d'autres termes, si l'on retient la signification du labyrinthe comme une métaphore de la réalité complexe du monde contemporain, il s'agit de mettre ce monde cognitivement à l'échelle par le biais d'un acte raisonné et systématique de cartographie. Une fois la sortie trouvée et le code obtenu, une épreuve finale attendra les Blocards : les Griffeurs qui en protègent l'accès. Il s'ensuivra une confrontation sanglante et la mort de plusieurs Blocards.

Comme l'écrit Eco (1987) dans son *Apostille au Nom de la Rose*, le labyrinthe de Thésée ne comporte qu'un seul trajet : « si vous déroulez le labyrinthe classique, vous vous retrouvez avec un fil à la main, le fil d'Ariane » (p. 40). Il ne permet pas à celui qui le traverse de s'égarer. Sans le Minotaure, « l'histoire perdrait toute sa saveur, ce serait une simple promenade de santé » (p. 40). À la différence du mythe grec, vaincre le Minotaure (les Griffeurs), dans *The Maze Runner*, ne constitue pas la tâche d'un héros individuel, mais celle d'une communauté soudée. Quant à la configuration unicursale de l'œuvre de Dédale, que nous apprend-elle pour une lecture des romans de Dashner?

Rapidement après son arrivée au Bloc, Thomas devient un coureur. Minho, le maton de ce corps de métier l'initie alors à sa nouvelle fonction. Lorsqu'ils se trouvent tous deux dans le labyrinthe, Minho se réfère aux aventures de Thésée, comme en témoigne l'extrait suivant :

Minho lui avait raconté l'un des rares souvenirs qui lui restaient de sa vie d'avant, à propos d'une femme enfermée dans un labyrinthe. Elle s'en était échappée en posant sa main droite sur un mur et en marchant sans jamais la retirer. Ainsi elle s'était obligée à tourner à droite à chaque intersection. En suivant les lois de la physique et de la géométrie, elle avait pu trouver la sortie. C'était logique.

Mais pas ici. Ici, tous les chemins ramenaient au Bloc. Un détail avait forcément dû leur échapper (Dashner 2012 [2009], p. 215).

On devine ici sans trop d'effort que Minho se réfère au personnage d'Ariane, auxiliaire dans la quête du héros grec. Toutefois, ce n'est plus, dans cette évocation, un fil qui guide Thésée dans le labyrinthe, mais une logique toute mathématique. En effet, en tournant systématiquement dans la même direction, on ne teste plus le labyrinthe par essai et erreur, avec la possibilité de se perdre; on arpente plutôt l'ensemble de ses couloirs (de ses possibilités) jusqu'à en trouver la sortie. Néanmoins, pour que l'astuce fonctionne, on doit être confronté à un labyrinthe parfait, dont les murs sont continus. Si l'un d'entre eux forme un îlot, on est alors condamné à tourner en rond indéfiniment.

Qu'en est-il du labyrinthe créé par le WICKED? L'astuce conduit à une impasse, dans la mesure où la sortie est masquée par une illusion d'optique : passant devant sans la voir, Minho et ses coureurs se voient ramenés à l'entrée, c'est-à-dire au Bloc. Dès lors, ils sont bel et bien confrontés à un labyrinthe parfait où l'entrée devient simultanément la sortie. Pour notre propos, le fait est significatif.

Le mythe contemporain du labyrinthe métaphorise la complexité et la duplicité de la réalité. Or, si la réalité des Blocards est duplice, ces derniers étant trompés par les artifices du WICKED, sa complexité, elle, ne va pas de soi. Du moins, elle ne caractérise pas le lieu de leur enfermement. Le labyrinthe et le Bloc constituent une enclave où règne l'ordre, une enceinte protégée du désordre extérieur. Si la configuration du labyrinthe change quotidiennement, les coureurs, par le biais d'une cartographie vigilante, ont néanmoins réussi à mettre au jour un schéma récurrent. En d'autres termes, le labyrinthe, sous sa fausse complexité, est ramené à l'échelle cognitive des Blocards. Le Bloc, quant à lui, constitue un ordre social simple, inambigu, où chacun trouve sa place, sa fonction, et sait ce que les autres attendent de lui.

La symbolique du labyrinthe a changé au cours de l'histoire. Le Moyen Âge chrétien en a fait une allégorie de l'âme qui s'égare dans le péché ou du chemin tortueux et parsemé d'épreuves que poursuit le pèlerin en quête de la sortie, le centre, où se trouve le salut (Lovito 2013). Ce centre

où figure la sortie, dans la symbolique médiévale du labyrinthe, est occupé par la Nouvelle Jérusalem, la cité céleste promise aux Justes après le Jugement (Santarcangeli 1974).

Le labyrinthe de *Maze Runner* a ceci de particulier que son entrée se trouve en son centre plutôt qu'en périphérie et l'astuce de Thésée confronté à un labyrinthe parfait, dans le cas où la sortie est masquée, ramène logiquement au Bloc. En vertu de l'allégorie médiévale, le Bloc se voit donc assimilé à la Nouvelle Jérusalem. Le lien paraît ténu, au premier regard, cependant, la Nouvelle Jérusalem constitue un trope important des fictions catastrophiques et post-catastrophiques. Elle constitue la récompense des Justes après la catastrophe.

Dans *Apocalyptic Transformation: Apocalypse and the Postmodern Imagination*, Rosen (2008) s'intéresse aux relectures contemporaines de l'Apocalypse dans la culture populaire. Selon elle, les fictions catastrophiques actuelles, qu'elle qualifie de « néo-apocalyptiques », oblitèrent le dénouement heureux du récit de Jean de Patmos, l'avènement de la Nouvelle Jérusalem, pour focaliser sur le cataclysme lui-même, ce qui a pour résultat « que l'histoire qui était ancrée dans un espoir porté sur le futur est devenue plutôt une réflexion sur les peurs et les désillusions du présent²²⁰ » (p. XIV, notre traduction). Il s'agit donc, selon Rosen, d'histoires pessimistes portant sur la fin, dépourvues de cette Nouvelle Jérusalem que promettent les révélations de Jean. À côté de ces fictions néo-apocalyptiques figurent toutefois, nous dit-elle, des œuvres qui s'inscrivent dans la lignée de l'Apocalypse traditionnelle en s'ouvrant sur la possibilité d'une Nouvelle Jérusalem. Toutefois, celle-ci ne constitue plus un nouveau monde dont héritent les Justes, mais une nouvelle manière de concevoir l'ancien monde. Ces œuvres comprennent notamment le roman *End Zone*, de Don DeLillo, les séries bédéiques *Promethea*, *Swamp Thing* et *The Watchmen*, d'Alan Moore, et la franchise *The Matrix*, des Wachowski. La difficulté de traduire en termes séculiers la Nouvelle Jérusalem dans les œuvres s'écartant de la fiction néo-apocalyptique provient, toujours selon Rosen, du fait d'une confusion courante qui l'assimile à l'eutopie. Or, l'eutopie relève d'un effort humain, alors que la Nouvelle Jérusalem se présente comme une récompense d'origine divine.

²²⁰ « that a story which once was grounded in hope about the future has become instead a reflection of fears and disillusionment about the present » (Rosen 2008, p. XIV).

La fiction post-catastrophique telle que nous l'avons définie met en tension la dystopie et l'eutopie. L'influence de la *Révélation* de Jean de Patmos sur la fiction post-catastrophique séculière contemporaine se traduit par le schéma minimal suivant : présent pré-apocalyptique (1) – Jugement divin (2) – Lutte eschatologique entre Dieu et Satan (3) – Nouvelle Jérusalem (4), soit, en termes séculiers, conjoncture présente (1) – catastrophe (2) – tension entre dystopie et eutopie dans la gestion de l'après catastrophe (3) – eutopie/ouverture eutopique (4). Contrairement aux fictions néo-apocalyptiques, les fictions post-catastrophiques qui nous intéressent se montrent optimistes, réalisant ou promettant un dénouement positif, en vertu d'un principe amélioratif qui se présente sous un jour médiévaliste. Et puisque ces fictions mettent en procès la conjoncture présente caractérisant un ordre humain défaillant pour proposer par la suite un nouvel ordre humain, amélioratif, l'eutopie s'offre, de fait, telle une version séculière de la Nouvelle Jérusalem : une Nouvelle Jérusalem parfois suggérée, parfois réalisée, mais toujours faillible, dépourvue de la perfection de la Cité céleste et jamais immunisée contre la corruption ni l'éventualité d'une nouvelle catastrophe à venir. En d'autres termes, le lieu du mieux s'accompagne toujours d'une conscience inquiète puisque, contrairement à la Nouvelle Jérusalem biblique, elle existe dans l'Histoire et non hors de l'Histoire, de sorte qu'elle demeure vulnérable à ses soubresauts. Elle contraste ainsi avec les eutopies classiques qui semblent en comparaison figées, situées hors du temps.

Si, comme l'affirme Rosen (2008), « la Nouvelle Jérusalem est une récompense offerte par Dieu, un cadeau élitiste [...] qui sépare à jamais les damnés des fidèles et [qu']elle ne peut être atteinte ou créée d'une quelconque autre manière²²¹ » (p. XXIII, notre traduction), la Nouvelle Jérusalem de la fiction post-catastrophique, elle, ville sans élus où persistent des êtres faillibles, offre un partage d'initiative humaine entre l'eutopie et la dystopie, et non entre les Bons et les Méchants.

Pour en revenir au labyrinthe dans *The Maze Runner*, l'allégorie médiévale suggère que la Nouvelle Jérusalem, dans sa traduction séculière, réside en son centre, et ce centre, c'est le Bloc, une communauté ordonnée, agraire et artisanale, une enclave protégée contre un monde extérieur ravagé.

²²¹ « New Jerusalem [...] is a reward from God, an elitist [...] gift that forever separates the damned from the faithful, and it cannot be attained or created in any other way » (p. XXIII).

Cependant, le Bloc ne peut être considéré comme un lieu eutopique à proprement parler, – du moins pas à ce stade de l'œuvre (premier tome) qui, suivant le schéma minimal offert par les Révélations, correspond à la tension régnant entre dystopie et eutopie. Dans tous les cas, il ne peut être considéré sous sa forme actuelle comme une eutopie, notamment en raison de la contrainte autoritaire qui s'exerce sur les Blocards.

Le Bloc demeure donc au centre des tensions opposant la dystopie et l'eutopie. Il constitue le lieu de formation des Blocards grâce auquel une communauté est tissée, une pratique agraire, acquise, et un ordre, institué. Toutefois, le Bloc est grevé par un ensemble d'éléments dysphoriques qui lui ôtent toute possibilité de se réaliser comme eutopie : les griffeurs, le dispositif d'expérimentation scientifique du WICKED, l'artificialité du milieu, la désorganisation du monde hors de l'enclave. En bref, le Bloc contient en germe la possibilité de réalisation d'une eutopie à venir mais, pour ce faire, l'ordre ancien doit s'effondrer et un territoire vierge doit être rejoint par les Blocards afin d'y connaître un recommencement basé sur les principes régissant le Bloc. C'est ce qui surviendra à la fin du tome 3. Nous y reviendrons mais, entretemps, la tension entre eutopie et dystopie n'est aucunement résolue.

7.3. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DU LABYRINTHE

Le labyrinthe, avec le Bloc en son centre, constitue un motif mésogrammatique. Comme tel, il réalise localement le mésogramme de la recosmisation et articule ensemble les principes appréciatif et amélioratif de l'utopie lorsqu'il se fait le point focal d'une série de relations écouménales générant une tension entre une conjoncture présente dépeinte sous un jour dystopique et un milieu médiévaliste eutopique. Au cœur du motif du labyrinthe figure la polarité ordre/désordre, mais les questions d'inversion et d'altérisation se voient également traitées. Il témoigne, enfin, de plusieurs formes d'habiter : un « être dans l'espace » (rapport autarcique à la terre), un « faire avec l'espace » (mise en scène claire de la cartographie cognitive et désaltérisation technique et symbolique), un « être ensemble dans l'espace » (ordre communautaire inambigu) et un « être entre les espaces » (circulation entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu).

7.3.1. L'altérisation du corps médial

Une première appréciation négative de la conjoncture présente porte sur l'altérisation du corps médial.

7.3.1.1. L'altérisation symbolique

Au plan de l'altérisation symbolique, le WICKED propose aux Blocards un simulacre. Il repose sur des illusions d'optique ainsi que de fausses perceptions induites par une puce implantée dans le cerveau de ces cobayes. Les souvenirs des Blocards sont effacés avant leur entrée dans le labyrinthe grâce à cette puce et des images artificielles sont induites à la demande du WICKED, durant cette épreuve et celle de la Terre brûlée, compromettant ainsi toute possibilité d'expérience purement immédiate du monde. En vertu d'une inversion technique – un implant cérébral –, des lieux sémantiques* se substituent à des lieux épisodiques*.

Ainsi, au début de *The Scorch Trials*, les Blocards, après leur sortie du labyrinthe, sont enfermés dans un nouveau complexe. Dans le réfectoire attenant à leur dortoir, ils font une découverte macabre :

L'endroit empestait. Une puanteur horrible. Devant eux, Minho poussa un petit cri puis lança :

– Holà, faites gaffe. Il y a... des trucs bizarres pendus au plafond [...]

On entendit un déclic; la pièce s'illumina sous les néons. Thomas, un moment ébloui, s'écarta de la chose dans laquelle il s'était cogné, se frotta les yeux et heurta une autre masse raide suspendue dans son dos.

– Beurk ! s'exclama Minho.

Thomas plissa les paupières; sa vision s'éclaircit. Il s'obligea à contempler le spectacle d'horreur qui l'entourait. Partout dans le réfectoire, des corps pendaient au plafond – une douzaine au moins. On les avait accrochés par le cou, et les cordes rentraient dans leur chair gonflée et violacée. Tous avaient les yeux ouverts, vitreux, éteints. On devinait qu'ils étaient là depuis des heures (Dashner 2013 [2010], p. 14-15).

Après le choc des images entrevues, Thomas se met à douter de leur réalité et soupçonne que le cerveau des Blocards et le sien pourraient être manipulés par le WICKED. La confusion va croissante, alors que les corps disparaissent en l'espace de quelques minutes :

Pendant une fraction de seconde Thomas ne remarqua rien. Puis la réalité le frappa : la puanteur de charnier avait disparu. Et il savait pourquoi. Les corps s'étaient envolés sans laisser de traces. À croire qu'ils n'avaient jamais été là (p. 35).

Et encore davantage lorsque, regagnant leur dortoir, les Blocards se rendent compte que les fenêtres y ont été murées, toujours en l'espace de quelques minutes. Puis, après une inspection minutieuse, Thomas constate de subtils changements dans le dortoir depuis leur passage au réfectoire : des objets et des meubles ont été déplacés, des inscriptions sur les panneaux ont été modifiées, etc., apparemment sans l'intervention de quiconque.

Plus tard, Janson, le directeur adjoint du WICKED, met un terme aux doutes et confirme l'intuition de Thomas :

S'il y a une chose que je peux vous dire aujourd'hui, c'est de ne jamais, jamais, vous fier à vos yeux. Ni à votre esprit, d'ailleurs. C'était la raison d'être de notre petite démonstration avec les corps suspendus et les fenêtres murées. Vous devez bien comprendre que, parfois, ce que vous verrez ne sera pas vrai, tout comme ce que vous ne verrez pas sera vrai. Nous sommes en mesure de manipuler votre cerveau et chacune de vos terminaisons nerveuses (p. 53).

Le WICKED est capable d'induire des perceptions fausses chez ses sujets (visuelles, haptiques et olfactives, dans le cas présent) dans le seul but d'étudier leurs réactions dans des situations extrêmes, confrontés à ce que ses chercheurs appellent des « variables » aptes à stimuler de nouveaux schémas mentaux. Aussi, les Blocards sont-ils confrontés à un protocole expérimental dont les variables sont artificiellement contrôlées, comme ce fut le cas dans le labyrinthe et comme ce le sera lors de l'épreuve de la Terre Brûlée, qui débutera trois chapitres plus loin. Le contrôle passe par l'hybridation de lieux sémantiques et épisodiques aux frontières indéfinies. L'interpénétration d'expériences immédiates et médiates du monde donne lieu à une forme d'incertitude ontologique.

Illusions d'optique et induction de fausses perceptions figurent également à la base du labyrinthe. Bien que le Bloc et le labyrinthe semblent à première vue situés en plein air, ils sont construits dans une caverne située sous le complexe où le WICKED conduit ses recherches. Les murs de pierre du labyrinthe s'avèrent être de simples décors conçus en acier et en fibre de verre, et des illusions d'optiques les font paraître plus vastes qu'ils ne le sont en réalité. Au plafond, des projections créent l'illusion d'un ciel naturel, reproduisant artificiellement la course du soleil et des étoiles, mais sans intempéries. Le faux soleil favorise la culture agricole et un système d'irrigation pallie l'absence de pluie. Le dispositif fait illusion aux yeux des Blocards, jusqu'à ce

que la voûte céleste soit éteinte et devienne uniformément grise lors de la dernière phase de l'épreuve. Le simulacre est alors révélé :

Le soleil ne pouvait pas avoir disparu: c'était impossible.

Pourtant la boule de feu restait cachée et on ne voyait aucune ombre nulle part [...]

Pour Thomas, ça ne pouvait signifier qu'une seule chose : s'ils ne voyaient plus le soleil, c'était qu'ils ne l'avaient jamais vu auparavant. Car le soleil ne disparaissait pas comme ça. Donc, leur ciel était faux... artificiel. Autrement dit, l'astre qui les éclairait depuis deux ans, leur apportait de la chaleur et faisait pousser leurs légumes n'était pas le soleil mais une illusion. Tout ici était un leurre.

– Qu'est-ce qui se passe, à ton avis? dit Chuck [un Blocard] avec un trémolo pathétique dans la voix, les yeux rivés au ciel [...] On dirait un immense plafond gris. On pourrait presque le toucher (Dashner 2012 [2009], p. 236).

Dans *The Fever Code*, lors de la genèse du labyrinthe – à laquelle concourent Thomas et Teresa avant d'y être introduits eux aussi comme sujets d'étude – le dispositif, alors imparfaitement configuré, concourt à la déréalisation des lieux et trahit son artificialité, comme en témoigne la scène qui suit, impliquant les deux protagonistes :

[Thomas, à Teresa :] J'apprécie juste notre savoir-faire.

Il leva les yeux vers le ciel bleu lumineux, le soleil poignant au dessus du haut mur de pierre, à sa gauche. Le ciel à lui seul a pris d'innombrables journées d'efforts méticuleux pour être perfectionné, mais voir le résultat final – voir ce ciel magnifique qui semblait si réel – lui fit oublier à quel point ce fut difficile [...].

– D'accord, j'arrive, dit-il.

Il atteignit le couloir, qui avait une déclinaison d'environ 20 pieds jusqu'à un plancher peint en noir. Il s'agissait d'une de ces zones bizarres à l'intérieur du labyrinthe, où la technologie permettant l'illusion d'optique n'était pas encore complétée, vous faisant vous demander si vous aviez perdu l'esprit. Lorsqu'il leva les yeux, il vit un ciel parfait. Lorsqu'il regarda vers le bas, au dessus du bord de la falaise, il vit un plancher noir qui conduisait à un mur noir – le bord de la caverne du labyrinthe. Mais droit devant, le ciel et le mur ne se rejoignaient pas exactement – la délimitation entre les deux sautillait ici et là, mélangée et non mélangée, mêlée et agitée. Cela l'étourdit et le rendit nauséux²²² (Dashner 2016, p. 149-151, notre traduction).

²²² [Thomas, à Teresa :] *I'm just enjoying our handiwork.*

He looked up at the bright blue sky, the sun just peeking over the tall stone wall to his left. The sky on its own had taken countless days of painstaking effort to perfect, but seeing the end result—seeing that beautiful sky that looked so real—made him forget just how hard it had been [...].

Okay, I'm here, he said. He'd reached the end of the corridor, which had a drop-off of about twenty feet to a black-painted floor. This was one of those weird areas inside the maze where the optical illusion technology wasn't yet complete, making you think you'd lost your mind. When he looked up, he saw a perfect sky. When he looked down, over the edge of the cliff, he saw a black floor that led to a black wall—the edge of the maze cavern. But straight ahead, the sky and the wall didn't exactly meet—the boundary between the two bounced here and there, blended and unblended, mixed and swirled. It made him dizzy and nauseous (Dashner 2016, p. 149-151).

Ainsi, l'illusion encore mal maîtrisée est comparée par Thomas à la sensation de perdre la tête, confronté à des lieux qui contreviennent à l'expérience ordinaire et font douter de la justesse de leur perception. Le dispositif suggère un plateau de tournage sur lequel des écrans bleus figurent là où les images de synthèse sont appelées à prendre le relais lors de la phase de post-production, images qui, dans le cas présent, se voient surajoutées en temps réel.

Des illusions induites à l'aide des implants sont également en jeu lors de l'épreuve du labyrinthe.

C'est ce que l'on apprend dans *The Fever Code* :

Il [Thomas] essayait d'imaginer de quoi l'endroit [le labyrinthe] aurait l'air quand ce serait terminé, en particulier lorsque la technologie d'illusion d'optique serait en place. La technologie fonctionnerait avec certaines... suggestions puissantes fournies par l'implant cérébral des sujets, afin de faire tout paraître trois fois plus grand, plus large, plus long. Et c'était déjà gros²²³ (Dashner 2016, p. 125, notre traduction).

Dans le premier volet de la série, cette même technologie crée une illusion en vertu de laquelle le labyrinthe flotte comme une île au milieu du ciel, ce que Thomas constate, lorsqu'il se trouve à sa limite, au bord de ce que les Blocards appellent la « falaise » :

Où qu'il regarde devant lui, Thomas ne voyait que le ciel et les étoiles. C'était un spectacle étrange, troublant, comme s'ils se tenaient au bord du monde. L'espace d'un instant Thomas fut pris de vertige, ses genoux vacillèrent [...] Thomas contemplait le vide, incrédule. Comment une telle chose était-elle possible? On aurait dit que ceux qui avaient bâti le Labyrinthe l'avaient suspendu en plein ciel, condamné à flotter jusqu'à la fin des temps (Dashner 2012 [2009], p. 88).

Cette dernière illusion convoque l'une des constantes sémantiques et formelles de l'eutopie mises au jour par Pagès (2000), soit l'insularité. Mais l'eutopie se voit ici pervertie par un artifice du WICKED. Qui plus est, l'insularité ne remplit plus la même fonction : d'enclave – zone protégée et isolée contre un monde extérieur dystopique –, l'île se voit transformée en prison, gardant dans ses limites des adolescents privés de leur liberté et de leur mémoire, mués en sujets d'expériences scientifiques.

²²³ « He [Thomas] tried to imagine what the place would be like when it was finished, especially with the optical-illusion technology in place. The technology would work alongside certain... powerful suggestions provided by the subjects' brain implants to make everything seem three times as tall, as wide, as long. And it was big already » (Dashner 2016, p. 125).

L'extrait cité précédemment joue sur une autre constante de l'eutopie : l'intemporalité. De par sa prétention à la perfection, l'eutopie nie le temps historique et tend à l'immutabilité. Or, tel que Thomas l'envisage, le labyrinthe semble « condamné à flotter jusqu'à la fin des temps » (p. 88). L'immutabilité constitue une peine (une condamnation) et non la conséquence logique de la perfection. Si l'insularité et l'intemporalité caractérisent l'eutopie, celle-ci se montre grevée par un discours contre-utopique. Le labyrinthe en a bien la forme, mais pas la substance.

La question de l'altérisation symbolique figure également dans le brouillage entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu. Le dispositif expérimental du WICKED, en effet, implique des mécaniques ludiques. Le labyrinthe propose aux Blocards un défi, bien qu'aucune consigne ne soit donnée à cet effet : trouver la sortie pour survivre et passer à l'étape suivante de l'expérimentation. Dans le second tome, les Blocards survivants s'en voient assigner un nouveau, celui de la Terre Brûlée, au cours duquel ils devront parcourir 160 km en deux semaines afin de gagner un refuge où les attendent des créatures cyber-organiques, les « géants lumineux », qu'ils devront éliminer dans un combat au corps-à-corps.

La nouvelle épreuve se présente comme un jeu de rôle. En effet, des membres du WICKED, Jorge et Brenda, se déguisent en auxiliaires dans leur quête lorsqu'ils se font passer pour des contaminés, taisant leur appartenance au groupe de recherche, alors qu'en réalité, ils s'assurent du bon déroulement des expériences. Ce faisant, ils incarnent une fonction analogue aux personnages non joueurs dans les jeux de rôle, créés en vue d'assurer le bon déroulement d'une partie et d'orienter les joueurs vers certaines actions plutôt que d'autres. Qui plus est, Teresa et Aris, deux personnages ayant eux aussi subi l'épreuve du labyrinthe, se voient mandatés de capturer Thomas et de simuler son exécution, ceci en vue de stimuler chez ce dernier des schémas mentaux aptes à favoriser l'obtention d'un remède contre la Braise.

La frontière entre la réalité souveraine et la région finie de sens du jeu se voit ainsi brouillée par l'incarnation de rôles et l'exécution de procédures intégrées à un scénario prédéterminé par le groupe de recherche.

Les combats finaux contre les griffeurs (lors de l'épreuve du labyrinthe) et contre les géants lumineux (lors de l'épreuve de la Terre Brûlée) rappellent quant à eux le « *Boss* », ennemi dont la puissance tranche avec les autres antagonistes et dont l'élimination permet aux joueurs de passer au niveau suivant ou de remporter la partie, dans un jeu vidéo. Il existe d'ailleurs une parenté entre l'épreuve du labyrinthe et celles proposées par les jeux vidéo. Selon Jenkins et Squire (2002), en effet, la conception de ces jeux constitue un art des espaces contestés (« *art of contested spaces* »). Ils se présentent comme des casse-têtes spatialisés au sein desquels le joueur, placé en mode de résolution de problèmes, navigue afin de les résoudre. Toujours dans une logique vidéoludique, les scientifiques du WICKED, à l'instar des concepteurs de jeux, disposent d'affordances²²⁴ susceptibles de guider le déroulement des expériences. Ainsi, en cessant d'approvisionner les Blocards en biens et en nourriture, en « éteignant » le ciel nécessaire à l'agriculture et en ordonnant aux griffeurs d'éliminer quotidiennement un Blocard à la fin de l'épreuve du labyrinthe, ils forcent les concurrents à accélérer leur recherche d'une issue.

Le dispositif ludique de *The Maze Runner* instrumentalise le jeu et le corrompt dans le même souffle : il ne s'agit plus d'une activité libre et gratuite (Caillois 1967 [1958]; Huizinga 1951 [1938]), mais d'un instrument mis au service d'un protocole expérimental. Au-delà de cette corruption, il dépeint la complexité des milieux contemporains – entendue ici en termes d'interpénétration d'espaces aux statuts distincts (réalité quotidienne et monde du jeu) – sous un jour dysphorique : l'indistinction entre réalité souveraine et région finie de sens déclenche une forme d'incertitude ontologique vécue par les Blocards.

7.3.1.2. *L'altérisation technique*

Au plan de l'altérisation technique, nous retrouvons l'opposition entre la chaîne de production des biens dispensés par le WICKED aux Blocards – altérisée et appartenant à la logique de la conjoncture présente – et les aliments et biens que ces derniers cultivent et produisent artisanalement. Ainsi, ils maîtrisent la presque totalité de la chaîne de production alimentaire – elle est désaltérisée – alors que, par contraste, on occulte la chaîne des biens fournis par WICKED. Les Blocards ne connaissent rien de leur origine ni des circonstances dans lesquelles

²²⁴ Par « *affordance* », il faut entendre les caractéristiques d'un objet qui suggèrent certaines actions spécifiques à celui qui s'en sert en raison de sa configuration (Gibson 1977; Norman 2013 [1988]). Sur ce modèle, les affordances architecturales des jeux vidéo suggèrent un mode de circulation à ceux qui y naviguent.

les biens ont été produits. Ces derniers se voient entièrement coupés de leur milieu alors que ne demeure de la chaîne que le pôle de la consommation.

Nous avons vu à la section 6.6.2.1. que la lutte entre l'humanité et une technologie intelligente et consciente, libérée du joug de ses créateurs, représentait une forme exacerbée de l'altérisation technique. Ce cas de figure classique de la science-fiction figure en partie dans *The Maze Runner*, alors qu'on oppose aux Blocards prisonniers du labyrinthe des antagonistes d'ordre biotechnologique, les Griffeurs. Ces derniers témoignent d'une altérisation technique : les Blocards n'ayant nulle connaissance de l'existence du WICKED et de son protocole expérimental, ils considèrent ces créatures comme étant mues par une volonté propre, non humaine, et donc comme une altérité, alors qu'elles servent, dans les faits, un projet bel et bien piloté par une intention humaine.

Les griffeurs du labyrinthe constituent le fruit d'une entreprise biotechnologique. Ces amalgames de chair et de métal sont dépeints telles des créatures horribles et meurtrières. Aucun doute ne plane quant à leur nature aberrante, monstrueuse et dysphorique, comme en témoignent les descriptions suivantes :

Une créature massive, de la taille d'un bœuf informe, se traînait sur le sol de l'autre côté [...] Des appendices sortaient du corps de la créature, terminés par de redoutables instruments: une lame de scie, des cisailles, de longues tiges de métal inquiétantes. [...] La créature était le fruit d'un mélange abominable de bête et de machine (Dashner 2012 [2009], p. 45-46, 137).

Et plus loin :

On aurait dit le fruit d'une expérience qui aurait horriblement mal tourné. Un vrai cauchemar. Mi-animal, mi-machine, le Griffeur roulait en cliquetant sur les dalles. Son corps évoquait une limace géante qui enflait et se recroquevillait de manière grotesque au rythme de sa respiration (p. 137).

De telles entités contribuent à brouiller les frontières entre l'organique et le machinique, rendant de ce fait leur somatisation problématique et contribuant encore davantage à leur altérisation.

Les géants lumineux qui attendent les Blocards à la fin de *The Scorch Trials* constituent un autre exemple d'altérisation technique. Ces créatures anthropomorphes s'avèrent d'autant plus

troublantes qu'elles brouillent non seulement les frontières entre l'organique et le machinique, mais également entre l'humain et le non humain. Elles témoignent, comme les Griffeurs, d'une forme d'inversion, dans la mesure où la technique s'inscrit à l'intérieur de leur corps animal.

Les mots employés pour dépeindre les géants lumineux marquent une inadéquation entre leur corps et les frontières du *topos* humain. En effet, si un tel *topos* constitue la référence pour appréhender de telles entités anthropomorphes, leur chair et leurs membres le débordent ou peinent à le remplir. Les termes « difforme », « mutilés », « moignons », « amputés », « excroissances », « protubérance », « flasque », etc., marquent tous cette inadéquation. L'extrait suivant décrit l'une de ces créatures alors qu'elle émerge d'un conteneur extrait du sol :

Un bras difforme passa par-dessus le bord, la main pendant à quelques centimètres du sol. Cette main ne comportait que quatre doigts mutilés – moignons de chair – de longueurs différentes [...] Le bras était fripé, bosselé, et le coude comportait une étrange protubérance parfaitement ronde, d'environ dix centimètres de diamètre, qui brillait d'une lueur orange vif.

On aurait dit que la créature avait une ampoule collée sur le bras.

Le monstre continua à émerger. Il sortit une jambe, terminée par un pied qui n'était qu'une masse de chair et dont les quatre orteils en partie amputés s'agitaient autant que ses doigts. Et sur le genou, on voyait une autre de ces sphères de lumière orange, qui paraissait pousser directement sur la peau.

Thomas la regarda avec horreur se dresser, flasque et tremblotante, au-dessus du conteneur ouvert puis s'effondrer sur le sol (Dashner 2013 [2010], p. 292).

L'inadéquation est renforcée par l'absence des traits caractéristiques du visage humain, lorsque la description porte sur « ce qui devait être sa tête, même si elle ne comportait ni yeux, ni nez, ni bouche, ni oreilles, ni cheveux » (p. 292). Le résultat est une échappée des géants lumineux hors du *topos* humain, malgré leur apparence anthropomorphique. Leur altérité est renforcée alors qu'il est dit qu'ils font « face au groupe des humains » (p. 292), c'est-à-dire aux Blocards.

Les bulbes orangés qui émaillent le corps des géants lumineux illustrent leur part machinique, à l'instar du métal sortant de leur corps et rappelant les scies et les pinces des griffeurs : « Des lames fines jaillirent alors de leurs moignons de doigts, de leurs orteils, de leurs épaules. La lueur des éclairs se mirait sur l'acier tranchant et scintillant » (p. 292).

7.3.1.3. *L'altérisation de l'autre*

La convergence de l'altérisation et de l'inversion se donne également à voir dans le cas de la Braise. Il n'y est plus uniquement question d'altérisation technique, toutefois, mais d'altérisation de cette part du corps médial qu'est autrui. Il s'agit là d'inversion dans la mesure où le virus provient de manipulations biotechnologiques. La technique s'inscrit donc, ici, dans les limites du *topos* des victimes, et plus précisément dans leur cerveau, contribuant à le reconfigurer. Le virus désorganise le système nerveux de ses victimes et expulse peu à peu celles-ci hors des limites de l'ontologie humaine pour les transformer graduellement en bêtes carnassières, guidées par un instinct animal, ne conservant de l'humain que sa forme anthropomorphique et lui déniaient à terme toute faculté de langage et de maîtrise de la technique.

Entre l'humain et la bête, la victime de la Braise²²⁵ connaît une phase de transition lors de laquelle elle se voit aux prises avec des sentiments irrationnels et des accès irrépressibles de violence. C'est la situation dans laquelle Thomas retrouve Newt, un Blocard atteint par le virus et évoluant parmi un groupe de fondus dans les rues de Denver, avant sa chute (tome 3) :

Newt était dans un état épouvantable. Il avait perdu de grosses touffes de cheveux, remplacées par des plaques rougeâtres. Son visage était couvert d'écorchures et d'ecchymoses. Sa chemise était en lambeaux et son pantalon couvert de crasse et de sang. À l'évidence, il avait basculé dans le camp des fondus.

Pourtant, il continuait à fixer Thomas comme s'il le reconnaissait [...] Le plus inquiétant chez son ami, c'était la sauvagerie qu'on lisait dans son regard. La folie rôdait derrière ses prunelles. Comment son état avait-il pu se dégrader aussi vite?

– Hé, Newt. C'est moi, Thomas. Tu te souviens de moi ?

– Ça va, ça vient, mec. Je ne saurais pas l'expliquer. Par moments, je n'arrive plus à me contrôler et j'ai à peine conscience de ce que je fais. Mais la plupart du temps, c'est plutôt une sorte de démangeaison dans le cerveau, juste ce qu'il faut pour m'embrouiller les idées et me foutre en rogne (Dashner 2014 [2011], p. 238-239).

²²⁵ Plusieurs études consacrées à la figure du mort-vivant, dans la culture populaire, mettent en lumière la manière dont il allégorise la sortie du sujet hors des limites de l'ontologie humaine moderne, brouillant les frontières entre le sujet et l'objet, entre l'humain et la nature. Coulombe (2012) et Moon (2014), par exemple, assimilent le mort-vivant à l'abjection telle qu'entendue par Kristeva (1980). Selon elle, en effet, « [l']abject nous confronte [...] à ces états fragiles où l'homme erre dans les territoires de l'*animal* » (Kristeva, 1980, p. 20, l'auteure souligne). Ainsi, pour Moon (2014), le mort-vivant, en tant qu'entité de l'entre-deux (humain/animal, vivant/mort), de l'ambiguïté et du composite, détruit la croyance en la stabilité de l'égo. Pour Coulombe (2012), cette figure du refoulé témoigne du fait que « [m]algré leur déni de l'animalité et de la chair, nos sociétés se voient rattrapées par un monstre au comportement abject » (Boudou 2015, p. 92), un monstre illustrant la violence qui couve en chaque être et qui rappelle la possibilité d'un retour à l'état de nature.

L'inversion commise par la Braise, dont les victimes sont assimilables aux morts-vivants, allégorise ainsi le danger que fait courir l'intrusion de la technique dans les limites du *topos* humain, brouillant la distinction entre l'humain et le non-humain, puis faisant basculer irrémédiablement les êtres infectés dans la seconde catégorie.

Notons au passage que la technique, par l'entremise de la Braise, connaît elle aussi une forme d'altérisation. Intégré à un plan de contrôle de la population, le virus devait initialement affecter un nombre limité d'individus et ralentir sa progression au fur et à mesure de sa diffusion. Or, la contamination dépasse les résultats escomptés jusqu'à conduire, à terme, à l'extinction de l'espèce humaine, exception faite de rares immunisés. Dès lors, le virus échappe au contrôle de tout agent humain pour poursuivre de son propre chef sa logique de propagation. L'altérisation se voit renforcée alors qu'elle perd son statut d'auxiliaire dans le plan néomalthusien (et donc humain) de la Post-Flare Coalition pour acquérir celui d'antagoniste alors que le WICKED investit toutes ses ressources en vue de l'enrayer.

La figure du labyrinthe est pleinement exploitée dans le premier tome de la série *The Maze Runner*, non seulement en tant qu'épreuve spatiale, allégorie de la complexité de l'écoumène et indice d'une Nouvelle Jérusalem séculaire à venir, mais également, dans sa symbolique Renaissance, en tant que métaphore de la correspondance entre la pensée et la réalité extérieure, de sorte que « les choses externes tendent à refléter la structure labyrinthique du monde intérieur de l'homme » (Lovito 2013, para. 9).

Suivant la symbolique Renaissance, et en nous appuyant sur Berque (2008b), la figure du labyrinthe révèle une cosmicité, soit, rappelons-le, « un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en correspondance » (p. 1). Toutefois, la logique expérimentale du WICKED subvertit cette cosmicité par le biais de l'altérisation technique (aberrations biotechnologiques, chaîne de production des biens altérée) et symbolique (contamination de la réalité souveraine par l'intrusion de régions finies de sens, prétention des lieux sémantiques à se substituer aux lieux épisodiques) lorsqu'elle modifie les milieux dans lesquels évoluent ses sujets en y introduisant de nouvelles variables contrôlées en vue de susciter de nouvelles configurations neuronales (de nouveaux schémas mentaux). En transformant le

corps médial, le WICKED modifie également le corps animal des sujets, le second étant solidaire du premier. Ce faisant, il intervient directement dans le processus de somatisation du monde en le contaminant à l'aide de son dispositif de recherche, dévoyant du coup la correspondance entre l'être humain et le monde.

7.3.1.4. *L'altérisation du milieu urbain*

À l'instar des œuvres catastrophiques et post-catastrophiques analysées par Musset (2012), la série de Dashner met en scène, sur le mode de l'hypotypose, la destruction de la ville, lieu hors d'échelle emblématique de la complexité et par là-même, de la dys-somatisation. La *tabula rasa* s'y déroule en deux temps : d'une part, il y a destruction physique de ces milieux par le biais d'éruptions solaires. D'autre part, il y a destruction de son tissu social.

Dans *The Kill Order*, les souvenirs de Mark, un survivant de la première catastrophe et le témoin de la dissémination de la Braise, présentés sous la forme d'analepses (Genette 1972), offrent des réminiscences de la destruction de New York. Loin de la critique urbanophobique, la ville pré-catastrophique est dépeinte sous un jour optimiste dans les souvenirs nostalgiques de Mark :

Il ne pouvait pas emprunter les sentiers étroits et sinueux de leur village sans évoquer aussitôt le bon vieux temps, quand ils habitaient dans la grande ville, que la vie regorgeait de promesses et que le monde paraissait à portée de main, prêt à être cueilli. Il ne connaissait pas sa chance à ce moment-là (Dashner 2015 [2012], p. 12).

Lorsque les éruptions solaires entament leur œuvre de destruction, Mark et son amie Trina se trouvent dans le métro de New York. La ville devient alors un lieu infernal :

Ils se mettent à courir, le plus vite et le plus prudemment possible, jusqu'à ce qu'ils parviennent au quai d'une station souterraine. Là, ils s'arrêtent. La scène qui s'offre à eux est trop horrible pour que Mark en accepte la réalité. Il sait déjà que rien dans sa vie ne sera plus jamais pareil. Des corps nus et calcinés jonchent le sol. Des cris de souffrance résonnent contre les murs, lui vrillent les tympanes. Des gens se traînent, les bras tendus, les habits en feu, le visage à moitié fondu, comme de la cire. On voit du sang partout. Et il règne une chaleur insoutenable (p. 44).

Mark prévoit alors l'éventualité d'une inondation :

ces éruptions [solaires] dévastatrices avaient sans doute infligé des dommages catastrophiques à la planète entière en libérant une chaleur infernale. Ce qui ne manquerait pas de précipiter la fonte des calottes polaires. Et donc, d'accélérer la

montée des océans à un rythme apocalyptique. Avec pour conséquence de plonger l'île de Manhattan sous plusieurs mètres d'eau en quelques heures (p. 95).

Le pronostic se réalise, alors que Mark et Trina entendent un bruit inquiétant :

Un grondement s'élève, sourd d'abord, mais qui enfle rapidement. Les murs du tunnel se mettent à vibrer [...] Mark cherche à localiser l'origine du bruit. Il n'a pas lâché la main de Trina.

– Qu'est-ce qui se passe ? s'écrie la jeune fille.

Mark secoue la tête en scrutant la bouche du tunnel. Le sol tremble sous ses pieds et le grondement devient assourdissant. Son regard se pose sur l'escalier qui sort de la station à l'instant où les premiers cris retentissent, des cris stridents, suivis d'un mouvement de panique parmi la foule. Une muraille d'eau sale se déverse en cascade au bas des marches.

[...] La muraille d'eau. Jamais il n'oublierait le spectacle de cette masse liquide dévalant les marches comme une *bête monstrueuse*. Avalant tout le monde sur son passage (p. 101-102, nous soulignons).

La catastrophe naturelle est animalisée, dépeinte comme une « bête monstrueuse ». La nature se voit animée d'une volonté propre, humanicide, trahissant un processus d'altérisation, et la ville devient son antre. Au gré des désastres, elle se transforme en un lieu dysphorique.

Après l'analepse, qui prend la forme d'une remémoration des souvenirs pénibles de Mark ayant trait à l'inondation de New York, le récit se déplace dans le présent de la catastrophe. Cela permet, par la contiguité obtenue, de mettre en contraste l'eau comme entité altérisée et menaçante à l'eau comme source salvatrice pour des individus plongés dans la nature et survivant au jour le jour. Un ruisseau fournit à Mark et à ses compagnons d'infortune de l'eau fraîche pour s'abreuver. Elle se voit désaltérée, réinsérée dans un milieu humain, où la nature ne se tient plus hors de soi, dépeinte comme une antagoniste, mais redevient plutôt un auxiliaire dans la survie quotidienne de personnes arrachées à leur milieu urbain initial.

Dans *The Scorch Trials*, contrastant avec l'optimisme urbanophile de Mark, la ville se voit elle aussi, à l'instar de l'eau qui engloutit le sous-sol new-yorkais, bestialisée. Cette fois, la catastrophe a fait son œuvre. La ville en question n'est pas New York, mais une ville d'Amérique latine située dans les Terres Brûlées et devenue un immense lazaret où sont contenues les victimes de la Braise. Elle est surnommée « Fonduland », d'après le nom donné aux personnes atteintes de la Braise :

La ville était proche à présent [...] Les immeubles s'élevaient vraiment haut ; l'un d'eux atteignait le plafond de nuages. Et les éclats de verre des fenêtres brisées évoquaient des gueules hérissées de crocs, prêtes à happer la nourriture que le vent pourrait leur apporter (Dashner 2013 [2010], p. 116).

Ainsi, les immeubles sont assimilés à des carnassiers, avec leurs gueules munies de crocs.

Dans *The Kill Order*, Manhattan se transforme en l'antithèse de l'île eutopique. Après son inondation, le niveau d'eau a atteint le cinquième étage du Lincoln Building, refuge temporaire de Mark et de ses compagnons, de sorte que la ville forme désormais un archipel. Si les édifices de Fonduland se présentent telles des bêtes carnassières, le Lincoln Building est dépeint comme un lieu infernal :

[c]'est un endroit abominable. Il y fait plus chaud qu'en enfer. Et l'on sent partout l'odeur écœurante, suffocante, des corps en décomposition : les premières victimes de la chaleur et des radiations [...] Ils [Mark et Alec, un ancien soldat que le sort a lié au sien] sortent dans le couloir, où une bouffée d'air chaud et malodorant les assaille. Mark s'étrangle et doit se retenir de vomir [...] [Au cinquième étage] [l]'odeur est mille fois plus forte, mais c'est au niveau de l'eau. Ça empeste la marée et le cadavre [...] Il y a du sang sur les marches. Un morceau de chair auquel pendent quelques cheveux est resté accroché à la rambarde. Mark préfère ne pas imaginer la panique qui a dû se propager dans l'immeuble au déclenchement des éruptions solaires, ni les horreurs qui ont suivi (Dashner 2015 [2012], p. 203-204).

Suit une description de Manhattan vue du Lincoln Building :

Manhattan s'est changé en un marécage dont un soleil féroce fait miroiter la surface de reflets aussi spectaculaires qu'éblouissants. Comme s'ils avaient deux ciels, un dessus et l'autre dessous (p. 204).

La description convoque par le biais d'une auto-intertextualité homodiégétique²²⁶ une autre que l'on retrouve dans le premier volet de *The Maze Runner* : celle du labyrinthe, citée précédemment et dans laquelle le dispositif expérimental du WICKED se voit présenté, par le truchement d'illusions d'optique, comme une île suspendue en plein ciel. Si le labyrinthe propose les germes d'une eutopie à venir, les immeubles de Manhattan constituent, à l'inverse, une dystopie, car

²²⁶ Afin de désigner la relation intertextuelle liant entre elles deux œuvres produites par un même auteur, Ricardou (1974) propose l'expression « intertextualité restreinte » et Gouaux (2006), le terme « auto-intertextualité ». Notons l'absence d'un terme précis pour rendre compte de l'appartenance de deux œuvres liées auto-intertextuellement à une même diégèse partagée. *The Kill Order* et *The Maze Runner* renvoient toutes deux à l'univers créé par Dashner, dont la première constitue une expansion analeptique de la seconde. Pour rendre compte de cette relation, nous proposerons donc l'expression « auto-intertextualité homodiégétique », et « intertextualité homodiégétique » lorsque les œuvres en questions ont été produites par différents auteurs.

nulle possibilité améliorative ne figure dans leur enceinte. L'impossibilité d'y survivre, d'y connaître un recommencement (l'immutabilité de l'eutopie devenant, avec l'image du marécage, stagnation), forcera d'ailleurs les protagonistes à quitter la ville.

7.3.2. L'ordre et le désordre dans la ville

Jusqu'ici, nous avons vu la destruction du milieu urbain à travers une série de catastrophes engendrées par les éruptions solaires. Lieu infernal, charnier, entité bestialisée, la ville se voit désormais expulsée hors du corps médial. Elle est non seulement détruite par des catastrophes naturelles, mais également par la Braise. Le virus, en effet, entraîne sa désorganisation sociale de manière irrémédiable à mesure que ses habitants y succombent. Il met en lumière le pôle du désordre, par opposition à celui de l'ordre que représente le Bloc.

La Braise se loge dans le cerveau du malade et le détraque, le déshumanisant par étape jusqu'à le transformer en bête, puis l'emporter définitivement :

Il [Thomas] ne se rappelait que trop bien les paroles de la femme dans le bus, à leur sortie du Labyrinthe. Elle leur avait dit que la Braise rongait le cerveau, faisait sombrer progressivement dans la folie et dépouillait de toute capacité à éprouver des émotions humaines, comme la compassion ou l'empathie ; qu'elle faisait du malade un animal (Dashner 2013 [2010], p. 55).

À trois reprises, dans *The Scorch Trials*, les « fondus » sont comparés à des zombies (des morts-vivants), comme en témoigne l'extrait suivant : « Thomas se rappela l'image des fondus aux fenêtres du dortoir. Des cauchemars ambulants, auxquels il ne manquait plus qu'un certificat de décès pour en faire des zombies officiels » (p. 131). La convocation de cette figure de la culture populaire ne se veut en rien gratuite. Nous avons vu dans la section 6.6.5.1 que les fictions de morts-vivants décrivent un système social en plein effondrement alors que les non-lieux, nécessaires à son maintien, lorsqu'ils favorisent la circulation des biens, des personnes et de l'information, contribuent par leur efficacité à la propagation de la contamination. L'incapacité des autorités à gérer la surabondance des flux véhiculés par les non-lieux a pour conséquence une désorganisation du système social suivie de son effondrement. Dépeint dans les fictions de morts-vivants, celui-ci met directement en procès, sous la forme de l'hypotypose, la complexité médiale contemporaine avec, au premier chef, ses non-lieux connectifs et nodaux (ses réseaux atopiques et ses villes).

Dans *The Scorch Trials* et *The Death Cure*, la ville devient le lieu d'expression privilégié de l'effondrement du système social par la Braise. Dans *The Death Cure*, Denver constitue l'une des enclaves où sont regroupés les rares survivants épargnés par le virus. Entourée d'une enceinte, ses portes sont gardées et nul n'y pénètre sans se soumettre préalablement à un test de dépistage du virus. Les autorités tentent ainsi d'isoler Denver du réseau auquel elle est connectée.

À son arrivée, Denver laisse sur Thomas une forte impression, doublée d'un sentiment d'irréalité : « il y avait tellement de choses qu'il découvrait – les gratte-ciel gigantesques, les publicités holographiques sur des panneaux géants, la foule innombrable – qu'il avait beaucoup de mal à croire à leur réalité » (Dashner 2014 [2011], p. 114). Aux immeubles carnassiers de Fonduland s'opposent des gratte-ciel qui « étincelaient dans la lumière » (p. 105). Cette première impression permet à Thomas de minimiser l'ampleur de la catastrophe : « Pendant qu'ils s'enfonçaient dans les rues bondées, l'idée lui vint que le monde n'était peut-être pas si mal en point. Il avait sous les yeux une communauté entière, des milliers de personnes en train de vaquer à leurs occupations quotidiennes » (p. 114). Mais l'espoir entretenu par cette image de la ville se montre de courte durée. Contrastant avec l'esprit de corps de la communauté des Blocards, les habitants de Denver fuient la compagnie de leurs congénères, s'en isolent, les considérant comme les vecteurs potentiels de la Braise :

au fur et à mesure du trajet certains détails qu'il n'avait pas remarqués au début le frappèrent. Et plus ils avançaient, plus Thomas était troublé. Les gens paraissaient mal à l'aise. Ils semblaient éviter tout contact les uns avec les autres, et pas uniquement par politesse. Ils se donnaient manifestement beaucoup de mal pour garder leurs distances. Comme dans le centre commercial, on en voyait beaucoup qui portaient un masque ou se cachaient la bouche et le nez derrière un chiffon (p. 114).

Le malaise qui en ressort appuie la vision classique de la société atomisée. La citation se fait l'écho du portrait de la ville dépeint par Simmel en 1902 dans *Les grandes villes et la vie de l'esprit*, dans le cadre de laquelle l'urbain doit adopter des mécanismes de défense en vue de se prémunir d'une intensification de la vie nerveuse. Dans cette scène de *The Death Cure*, la peur de l'autre, considéré comme vecteur potentiel de la Braise, renforce l'isolement, les mécanismes psychologiques de défense se voyant doublés par des défenses physiques : des masques de fortune censés prévenir la contamination.

Les murs de Denver sont couverts de graffitis et d'affiches entretenant la paranoïa de la population envers la contamination. Des ruines figurent en plein centre-ville. Les gratte-ciel lumineux, qui évoquent les cathédrales gothiques avec leurs flèches blanches pointées vers le ciel, cèdent leur place à un centre-ville délabré, qui se délite : « Plus ils [Thomas et ses amis] s'éloignaient du mur d'enceinte, plus les rues devenaient crasseuses : des ordures partout, des vitres brisées, des graffitis sur presque tous les murs » (p. 115).

À la lumière des hauteurs est opposée l'ombre inquiétante qui baigne les rues de Denver, aux pieds des édifices : « Et malgré le soleil qui se reflétait sur les fenêtres en hauteur, une ombre semblait planer sur les lieux » (p. 115).

Si des mesures sanitaires et martiales semblent prémunir les dernières grandes villes contre le virus, Denver présente déjà des signes de sa contamination à l'arrivée de Thomas. Dans un terrain vague, un homme apparemment atteint de la Braise gratte le sol comme un animal. Les meurtrissures et l'avilissement de son corps répondent en écho au délitement de la ville : « Un homme, torse nu, leur tournait le dos, penché sur le sol, les mains à ras de terre comme s'il cherchait quelque chose dans la boue. Il avait d'étranges écorchures sur les épaules, ainsi qu'une longue plaie croûteuse en travers du dos » (Dashner 2014 [2011], p. 160). Le visage et les mains maculés de sang, il dévore selon toute vraisemblance une carcasse humaine.

Trois jours plus tard, lorsque Thomas et ses amis retournent à Denver, les portes sont désormais ouvertes. Les fondus ont pénétré en masse dans la zone sécurisée, les autorités ont retraité et le chaos règne dans les rues. Une femme interpellée au hasard témoigne auprès de Thomas :

– Il y a des fondus partout. Et ils tuent tout ce qui bouge [...] C'est la folie, en ville. Tout s'est dégradé très vite. À croire qu'ils se cachaient en attendant un signal ou je ne sais quoi. Ce matin, la police a été submergée et quelqu'un a ouvert les portes. Des fondus échappés de l'Hôtel [lieu de regroupement des contaminés situé en périphérie de Denver] sont entrés. Et maintenant les rues en sont pleines (p. 208-209).

Le chaos social se généralise :

Une vingtaine de personnes se disputaient autour d'une gigantesque pile qu'il ne distinguait pas clairement, et jetaient des débris, se bouscullaient, se donnaient des coups de poing.

Les fondus éventraient de grands sacs à ordures, dont ils sortaient de vieux sachets de nourriture, de la viande avariée et des épluchures de légumes. Aucun d'eux ne parvenait à garder quoi que ce soit dans les mains sans qu'un autre essaie de le lui voler. Les coups pleuvaient, les malheureux se déchiraient avec leurs ongles (p. 236).

Les protagonistes fuient Denver avant qu'elle ne s'effondre totalement. Si on ne peut que deviner le sort qui attend la ville, une situation analogue est dépeinte dans *The Kill Order* lors de la chute de la ville d'Asheville, située au cœur du premier foyer d'épidémie de Braise. Elle donne un indice quant à ce qui pourrait survenir à Denver :

[Mark] commença à repérer des signes de vie. Des personnes courant entre les maisons en petits groupes, des feux dans les arrière-cours, de la fumée sortant des cheminées délabrées, des carcasses d'animaux nettoyées de leur viande. Il aperçut quelques cadavres ici et là, parfois entassés les uns sur les autres [...].

On aurait dit qu'un hôpital psychiatrique avait libéré d'un coup tous ses patients. On ne discernait aucun semblant d'ordre dans toute cette folie. Ici, une fille allongée sur le dos hurlait sans s'adresser à personne. Là, trois femmes rouaient de coups deux hommes attachés l'un à l'autre. Ailleurs, plusieurs personnes dansaient en buvant un breuvage noir qui bouillonnait dans une marmite. D'autres couraient en cercle, ou titubaient comme des ivrognes. Puis Mark vit l'horreur absolue. Et il n'eut plus le moindre doute : les gens rassemblés là-dessous étaient au-delà de toute possibilité de guérison. Un petit groupe d'hommes et de femmes, les mains et le visage barbouillés de sang, se disputaient les restes de ce qui avait été un être humain [...].

Ils s'éloignèrent du berg, les armes à la main, se dirigeant vers le chaos et la folie qui les attendaient dans la rue (Dashner 2015 [2012], p. 222-225).

À Asheville, des remparts précaires sont érigés, impuissants à contenir la vague irrésistible des contaminés. La ville succombe :

Ils se trouvaient devant la bourgade fortifiée d'Asheville. Ses remparts étaient constitués de bois, de ferraille de récupération, de carcasses de voitures. Une foule se pressait autour d'une brèche. L'escaladait. Se répandait dans la ville [...] ils étaient des centaines à franchir le rempart. Des groupes de contaminés arrivaient de tous les côtés (p. 342-343).

Nous l'avons vu précédemment, la configuration du labyrinthe de *The Maze Runner*, suivant une symbolique médiévale, fait du Bloc, au-delà de la tension entre eutopie et dystopie qui le caractérise, la promesse d'une Nouvelle Jérusalem. Il renferme, en germe, les qualités d'une eutopie médiévaliste. Mais sa pleine réalisation se voit interdite par les dispositifs ludiques et expérimentaux du WICKED. L'épreuve du labyrinthe terminée, les Blocards se voient déracinés, mais du Bloc, ils emportent avec eux un ordre médiéval, des compétences agraires et artisanes, de même que des liens communautaires forgés dans la fréquentation quotidienne et l'adversité. Ces

liens, les Blocards les renforceront à travers les épreuves et les errances à venir, au cours desquelles ils formeront une communauté cinétique (section 6.6.5.1.), dans l'attente d'une réalisation pleine et entière de l'eutopie, que le dernier chapitre de *The Death Cure* évoque.

À l'instar des membres de la communauté cinétique présente dans les fictions de morts-vivants, les Blocards ne partagent aucun lien génétique. Encore enfants, préservés de la Braise en raison de leur immunité, ils sont enlevés à leur famille par le WICKED en vue de servir de sujets pour ses recherches scientifiques. Ils ne partagent ni ancrage géographique ni caractéristiques ethniques ou sociales. Ils ont plutôt en commun des aptitudes et une conformation cérébrale dont les caractéristiques les rendent aptes à résister aux effets létaux de la Braise. Préalablement à leur entrée dans le labyrinthe, leur mémoire a été effacée, si bien que leur histoire personnelle cesse de les distinguer les uns les autres.

Tout comme les protagonistes de *The Walking Dead*, c'est sous la pression de la catastrophe et l'effet du hasard que les Blocards se voient regroupés. À travers une vie et un ordre communs, à travers l'adversité également, ils forment une communauté qui résistera au départ du Bloc et se solidifiera au cours de leur errance.

Dans *The Maze Runner* et *The Scorch Trials*, les Blocards luttent comme un seul homme contre les aberrations biotechnologiques du WICKED. Les scénarios ludiques préparés à leur intention lors de l'épreuve de la Terre brûlée n'entament jamais leur esprit de corps.

Dans *The Death Cure*, il apparaît que les efforts du WICKED en vue de trouver un remède à la Braise sont vains. La destruction de leur complexe par le Bras Droit met un terme à leur quête. Dans les labyrinthes, des immunisés sont regroupés afin de servir de sujets pour une nouvelle série d'expériences. La communauté des Blocards, conjointement avec les adolescentes du groupe B, organise leur sauvetage alors que le complexe s'effondre sous les charges explosives du Bras Droit. Ils sont guidés dans leur fuite par les directives de la Chancelière Ava Paige. Directrice du WICKED, cette dernière a pris conscience de l'inanité des recherches menées contre la Braise et organise un plan alternatif : il ne s'agit plus de trouver un remède pour sauver la population survivante, mais de préserver les immunisés afin qu'ils perpétuent l'espèce

humaine. Les plans qu'elle laisse à disposition des Blocards les mènent vers un dispositif de téléportation, le « transplat », qui amène les immunisés survivants dans une cabane. Ce qu'ils trouvent, lorsqu'ils en sortent, est une nature vierge, un érème²²⁷ préservé par les catastrophes naturelles et les fondus :

En émergeant à l'extérieur, il [Thomas] se figea sur place, les yeux écarquillés. Le transplat les avait conduits dans un endroit comme on lui avait assuré qu'il n'en existait plus. Fertile, verdoyant, plein de vie. Il se tenait au sommet d'une colline semée de fleurs sauvages. Les deux cents personnes qu'ils avaient sauvées exploraient les alentours. À sa droite, la colline descendait vers une forêt qui paraissait s'étendre sur des kilomètres avant de s'achever au pied d'une barre de montagnes. Les pics rocheux se dressaient vers un ciel bleu sans nuages. À sa gauche, les hautes herbes cédaient progressivement la place à une broussaille éparse, puis à du sable. Et enfin, à l'horizon, l'océan, dont les grandes vagues sombres ourlées de blanc venaient se fracasser sur la plage.

Le paradis. Ils se trouvaient au paradis. Il espérait seulement que son cœur saurait s'ouvrir un jour au bonheur de cet endroit (Dashner 2014 [2011], p. 308).

Les survivants trouvent alors au sein de l'érème la possibilité de réalisation d'une eutopie médiévaliste construite autour d'une communauté dotée d'un ordre inambigü et caractérisée par une économie agraire et artisanale qui désaltérise la chaîne de production, à l'image de ce que proposait le Bloc. L'extrait suivant témoigne de l'intention des Blocards d'appliquer l'organisation du Bloc à l'érème qu'ils viennent de gagner. Dès leur arrivée, en effet, Minho, devenu entretemps le meneur de la communauté, met le projet en chantier :

Minho avait déjà commencé à tout organiser dans la forêt, où ils avaient décidé de vivre : constituer des groupes de recherche de nourriture, nommer un comité de bâtisseurs, fixer des règles de sécurité (p. 308).

La tension que l'eutopie partageait avec la dystopie est résolue. L'organisation du Bloc et les liens communautaires pourront s'y exprimer pleinement hors des dispositifs du WICKED et des catastrophes qui ont abattu l'ordre ancien.

La conclusion de la trilogie met un terme aux surmédiations techniques et symboliques : avec la chute de Denver, que l'on devine comme l'un des derniers bastions de la civilisation, sinon le dernier, il est fait table rase de la complexité contemporaine. Les expériences du WICKED, ses dispositifs et ses aberrations biotechnologiques, disparaissent avec le dynamitage de son

²²⁷ Érème : étendue inhabitée, par opposition à l'écoumène.

complexe par le Bras Droit. Enfin, la dissémination de la Braise, en emportant ce qu'il reste de la population mondiale survivante, apporte dans son sillage une forme de désévolution. La Braise, nous l'avons vu, expulse ses victimes hors des limites ontologiques de l'être humain, leur régression les conduisant à l'état de bêtes carnassières. Avec la propagation du virus vient l'effondrement de l'ordre social. La destruction de la « zone mortelle », le cerveau des victimes, apporte quant à elle une désorganisation mentale : confusion, accès de violence, puis cessation de la faculté de communication, de sorte qu'au dernier stade de la maladie, les victimes ne s'expriment plus que par grognements. Avec la régression symbolique vient la régression technique : le premier fondu entrevu à Denver par les protagonistes déchiquette la chair à pleines dents et gratte le sol boueux de ses mains. Le triple et mutuel engendrement qu'évoque Berque (2000b) à la suite de Leroi-Gourhan, de l'hominisation à l'humanisation en passant par l'anthropisation, parcourt donc la trajectoire inverse. Des milieux humains ne subsistent que des ruines en raison de leur délitement et de la désertion des individus qui les foulaient – animalisés, puis trépassés –, situés désormais hors de l'écoumène. Ces milieux cessent d'exister sous cette forme : n'étant plus travaillés ni symbolisés, ils sont rendus à l'environnement naturel duquel ils ont émergé.

Ici, la médiation a débuté avec la destruction de l'écoumène. L'extinction de l'espèce humaine s'est ensuivie, n'épargnant que quelques jeunes femmes et hommes qui se voient en mesure de réaliser une eutopie médiévaliste là où il n'y a qu'érème. Le nouveau milieu appelé à y naître – si la sortie du labyrinthe de *The Maze Runner* conduisait bel et bien au Bloc, comme le suggère la symbolique médiévale – constituera le point d'ancrage d'une communauté cosmique, en quelque sorte (néo)préindustrielle.

Néanmoins, une forme non négligeable de surmédiation technique persiste, à la fin de la trilogie, laquelle participe à la réalisation de l'eutopie médiévaliste. Les mécanismes de l'évolution biologique qui ont favorisé l'émergence d'une catégorie d'individus immunisés contre la Braise se voient renforcés par des mécanismes évolutifs artificiels mis en place par le dispositif expérimental du WICKED. Même si le dispositif est anéanti, il demeure au cœur du recommencement en raison d'un « remplissage stratégique ».

Tout dispositif, en effet, nous dit Foucault (1994 [1977]), est susceptible de s'accompagner d'un « remplissement stratégique », c'est-à-dire un effet imprévu qui survient après sa mise en place. Il illustre cet effet par la constitution d'un milieu délinquant lors de l'établissement du dispositif carcéral à la fin du XVIII^e s. en France (Foucault 1975). Or, c'est bien ce qui advient à la suite de la mise en place du dispositif expérimental par le WICKED. Les candidats ont été sélectionnés par ce dernier pour leur capacité de résistance à la Braise et leurs facultés intellectuelles : « [Thomas :] – Chacun d'entre nous a été sélectionné dans sa petite enfance [...] Ils [les chercheurs du WICKED] ont jugé que nous avons une intelligence supérieure à la moyenne » Dashner 2012 [2009], p. 326). Ces facultés engendrent des réponses favorables aux variables du protocole de recherche et à la production des schémas mentaux nécessaires à une modélisation du cerveau et de la découverte, du moins c'est ce que le WICKED espère, d'un remède ou d'un vaccin contre le virus mortel. Dans *The Scorch Trials*, c'est ce que confirme Janson, le directeur adjoint du WICKED, aux Blocards :

– Je suppose que vous avez déjà dû le comprendre, mais la plupart des choses qui vous sont arrivées avaient pour seul but de juger et d'analyser vos réactions. Il ne s'agit pas vraiment d'une expérience, mais plutôt d'établir un... modèle. De stimuler la zone mortelle [le cerveau] et de recueillir les schémas qui s'en dégagent. Puis de les rassembler pour parvenir à la plus grande découverte de toute l'histoire de la science et de la médecine.

Les différentes situations auxquelles on vous a confrontés sont ce que nous appelons des variables, et chacune a été soigneusement étudiée. [...]

– [...] Le Labyrinthe a servi de cadre aux Épreuves. Les variables auxquelles on vous a soumis avaient toutes leur raison d'être dans la collecte de nos schémas (Dashner 2013 [2010], p. 52-53).

Dans leur tentative pour comprendre les buts recherchés par les épreuves, Thomas et les autres sujets avancent l'hypothèse selon laquelle le WICKED sélectionne artificiellement les candidats les plus aptes à la survie dans un contexte hostile. C'est ce dont témoigne Thomas lorsque, expédié dans le Bloc, il retrouve la mémoire et découvre son implication dans les expériences scientifiques :

[Thomas] – C'est un test, Newt, toute cette histoire est un test. Newt hocha la tête.

– Une sorte d'expérience ?

– Non, plutôt une épreuve, répondit Thomas. Ils éliminent les candidats les plus faibles, ceux qui baissent les bras, et sélectionnent les meilleurs. Ils nous balancent des variables, nous incitent à abandonner [...].

Ils observent lesquels d'entre nous capitulent ou continuent à se battre. Lesquels sont les plus doués pour survivre (Dashner 2012 [2009], p. 322-323).

Avant le début de la seconde épreuve, Aris, ancien sujet du groupe B, avance une hypothèse similaire, qui appuie elle aussi l'idée d'une sélection artificielle :

– Les gens du WICKED essaient de sélectionner les meilleurs des deux groupes [les Blocards et le groupe B, composé d'adolescentes] dans un but précis. Peut-être dans l'idée de nous accoupler, ou quelque chose dans ce goût-là (Dashner 2013 [2010], p. 99).

Si la production de schémas mentaux constitue le but du WICKED, la sélection artificielle du dispositif expérimental donne lieu à un remplissage stratégique : la création d'une communauté composée d'individus, femmes et hommes, aptes à survivre dans un environnement hostile, et à faire renaître l'humanité.

Thomas voit le labyrinthe comme un problème insoluble : l'astuce d'Ariane les ramène au Bloc, centre du labyrinthe, à la fois entrée et sortie, si l'on considère ce dernier comme une Nouvelle Jérusalem. La résolution du labyrinthe passe donc par la création d'une communauté, comme le suggère Thomas aux autres Blocards :

ils voulaient nous tester pour voir comment on réagirait à ce qu'ils appellent leurs « variables », face à un problème insoluble. Voir si on arriverait à s'entendre, ou même à bâtir une communauté. Ils nous ont fourni tout le nécessaire et confrontés à l'une des plus vieilles énigmes de la civilisation : le labyrinthe. Tout ça dans le dessein de nous faire croire à une solution, de nous pousser à la chercher à tout prix, tout en décuplant notre frustration de ne pas la trouver. (Il marqua une pause, le temps de s'assurer qu'il avait bien l'attention de chacun.) Ce que je suis en train de vous dire, c'est qu'il n'y a pas de solution (Dashner 2012 [2009], p. 327).

La formation d'une communauté composée d'individus aptes à la survie et à la reproduction, que mettent en lumière Thomas et Aris, se présente tel un effet imprévu du dispositif, non sa finalité. Toutefois, c'est sur ce remplissage stratégique que repose le nouveau plan eugéniste mis en branle par Ava Paige à la fin de *The Death Cure*, lorsqu'il est devenu évident que les recherches menaient à une impasse : conduire un groupe d'immunisés dans un érème qu'ils civiliseront selon les principes d'une communauté médiévaliste afin de perpétuer l'espèce humaine. Ainsi, Paige écrit, dans une note de service diffusée auprès du personnel du WICKED, et servant d'épilogue à la trilogie :

nous avons échoué. Mais nous avons également réussi. Notre idée originelle ne s'est pas concrétisée; le modèle continue de nous échapper. Nous avons été incapables de découvrir un vaccin ou un traitement contre la Braise. Mais j'avais anticipé cette

issue et mis en place une solution de repli, afin de sauver au moins un échantillon de notre espèce [...] Les immunisés représentent la dernière chance de ce monde.

Et si tout s'est déroulé comme prévu, nous avons envoyé les plus intelligents, les plus forts, les plus coriaces de nos sujets en lieu sûr, où ils pourront jeter les bases d'une nouvelle civilisation pendant que le reste de l'humanité s'éteindra.

Le WICKED a travaillé depuis le début à réparer ce crime [la dissémination de la Braise], à découvrir un remède. Et, bien que nous ayons échoué dans cet effort, nous pouvons dire que nous avons semé les graines d'un nouvel avenir pour l'humanité (Dashner 2014 [2011], p. 381-382).

Paradoxalement, alors que le WICKED et ses recherches subvertissent la cosmicité du labyrinthe de la Renaissance, génèrent des inversions techniques et de l'incertitude ontologique, ludifient et surmédiasent techniquement et symboliquement les milieux, ils réalisent de manière imprévue, en doublant les mécanismes de la sélection naturelle par ceux d'une sélection artificielle, les conditions de l'établissement d'une nouvelle eutopie.

Le dernier acte de WICKED est d'ouvrir un portail de téléportation, appelé « transplat », en direction de l'érème, appelé à devenir le nouveau milieu de la communauté survivante. Ce portail constitue le non-lieu par excellence.

Les non-lieux constituent la modalité de propagation privilégiée de la contamination. Comme le rappellent Douzou et Wilson (2009 [1994]), dès la deuxième moitié du XIX^e s. est apparue une nouvelle manière de communiquer grâce à l'invention du télégraphe électrique. Cette innovation est marquée, d'une part, par la désolidarisation de deux réalités jadis insécables, la communication et le transport, et, d'autre part, par le couplage de la distance et de l'instantanéité. L'information voyage désormais à la vitesse de la transmission électrique, soit celle de la lumière. À l'échelle terrestre et en considération des limites de la perception humaine, elle passe donc instantanément d'un point A à un point B, compressant et déchronologisant les distances. Cette nouvelle manière de communiquer a donné lieu à une série de technologies au sein de laquelle les réseaux de télécommunication actuels s'inscrivent, de l'internet à la téléphonie mobile, en passant par la communication par satellite. Ainsi,

[a]u temps qui passe de la chronologie et de l'histoire, succède ainsi un temps qui s'expose instantanément [...] Grâce à l'imperceptible matériau du tube cathodique [nous ajouterons, car la citation date un peu : « ainsi que de la fibre optique, des liaisons satellitaires et de la téléphonie sans-fil »] les dimensions de l'espace

deviennent inséparables de leur vitesse de transmission. Unité de lieu sans unité de temps, la Cité disparaît alors dans l'hétérogénéité du régime de temporalité des technologies avancées (Virilio 1993, p. 15).

Ces non-lieux réticulaires, présents à une échelle globale et reposant sur une relation toujours plus intime avec les technologies de l'information, peuvent être rapprochés de ce que Virilio (1984) qualifie de « non-lieu de la vitesse » (p. 124).

Le transplat radicalise ces non-lieux de la vitesse en déchronologisant et en déspacifiant les distances non plus lors du transport des flux informationnels, mais de celui des corps physiques. Dès lors, le dernier acte de médiation posé par la communauté des immunisés, une fois l'érème gagné, sera, tel Cortès incendiant ses navires, de détruire par les flammes la cabane abritant le dispositif en question, dernier non-lieu encore intact jusque-là et en liaison avec l'ancien monde, comme en témoigne l'extrait suivant :

Il [Thomas] entendit la porte se refermer derrière lui, puis un grondement de flammes. Il se tourna vers Brenda ; elle le poussa doucement à l'écart de la cabane, qui brûlait déjà jusqu'au toit.
– Juste pour être tranquille ? demanda-t-il.
– Oui, confirma-t-elle [...].
Puis tous se retournèrent vers la cabane et la regardèrent brûler jusqu'au bout (Dashner 2014 [2011], p. 307-308).

La stratégie est on ne peut plus claire : la destruction du dernier non-lieu par les flammes enclôt définitivement la communauté et le lieu de réalisation de son eutopie médiévaliste, loin des ruines de l'ancien monde.

CHAPITRE 8

LA FRANCHISE VIDÉOLUDIQUE *DEAD RISING*

Comme la pentalogie romanesque *The Maze Runner*, la franchise vidéoludique *Dead Rising* dépeint un monde dévasté par une épidémie anthropiquement motivée. Elle présente une figure particulièrement populaire des fictions catastrophique et post-catastrophique contemporaines : le mort-vivant. À l'instar des romans de Dashner, l'emprunt au médiéval ne s'y donne à voir ni de manière massive ni de manière déclarée. Son caractère médiévaliste se signale à travers le motif mésogrammatique de la place carnavalesque et la façon dont celui-ci re-travaille le réalisme grotesque et la médiance cosmique qui le sous-tend, en opposition à une conception acosmique et dualiste des relations entre les corps et entre le corps et le monde, à une altérisation de la technique et à une organisation atopique des milieux vus comme le vecteur de la catastrophe et de la ségrégation des communautés locales. L'habiter promu par *Dead Rising* repose essentiellement sur un être-sur-Terre (consommation soutenable de l'environnement et relation entre le corps et le monde), à un être-ensemble dans l'espace (création d'une communauté cinétique), un faire dans l'espace (incitation à la mobilité du personnage du joueur) et à un faire-avec l'espace (désaltérisation des non-lieux et de la chaîne de production des biens). Contrairement à *The Maze Runner*, enfin, *Dead Rising* n'esquisse pas une eutopie à venir qui serait située comme en marge d'un monde ravagé. Son eutopie s'avère toujours temporaire, située au cours d'un temps de célébration et de fête, d'un carnaval qui se gausse de l'habiter contemporain et en fait l'objet d'un jeu de massacre où vont de pair le comique et l'horreur.

8.1. PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

Franchise transmédiatique de l'éditeur de jeux vidéo japonais Capcom, *Dead Rising* comprend quatre jeux principaux, *Dead Rising 1* (Inafune, Capcom, TOSE 2006), *Dead Rising 2* (Inafune, Blue Castle Games et Capcom 2010), *Dead Rising 3* (Capcom Vancouver 2013a) et *Dead Rising 4* (Capcom Vancouver 2016), de même que cinq extensions aux jeux principaux qui se présentent sous la forme de contenu téléchargeable, *Dead Rising 2: Case Zero* (Blue Castle Games 2010b), *Dead Rising 2: Case West* (Blue Castle Games 2010a), *Super Ultra Dead Rising 3' Arcade Remix Hyper Edition EX + α* (Capcom Vancouver 2013b), *Dead Rising 3: Untold Stories of Los Perdidos* (Capcom Vancouver 2014) et *Dead Rising 4: Frank Rising* (Capcom Vancouver 2017),

un jeu proposant une relecture non-canonique de *Dead Rising 2*, soit *Dead Rising 2: Off the Record* (Capcom et Capcom Vancouver), un court-métrage, *Zombrex: Dead Rising Sun* (Inafune et Winkler 2010), deux films en diffusion hors salles (« *direct-to-video* »²²⁸), *Dead Rising: Watchtower* (Lipovsky 2015) et *Dead Rising: Endgame* (Williams 2016), une bande-dessinée en un épisode, *Dead Rising 3* (Tierl et al. 2013) et une bande-dessinée en quatre épisodes, *Dead Rising: Road to Fortune* (Waltz et Loh 2012). À l'exception du premier opus de la franchise, les jeux sont développés par le studio canadien Blue Castle Games, devenu par la suite Capcom Vancouver.

Pour les biens de notre lecture mésocritique, nous avons joué à chacun des quatre opus principaux de la franchise dans leur version pour console Xbox 360 (*Dead Rising 1* et 2) et Xbox ONE (*Dead Rising 3* et 4), en insistant plus particulièrement sur *Dead Rising 3*, qui sera au cœur de notre analyse. Qui plus est, nous avons visionné les cinématiques²²⁹ de chacun des jeux et extensions afin de connaître les différentes conclusions qu'ils proposent (fin canonique et fins alternatives). Nous avons également visionné les films et le court-métrage *Zombrex: Dead Rising Sun*, en plus de lire les bandes dessinées. Enfin, nous avons consulté une trentaine de vidéos de procédures « pas-à-pas »²³⁰ (ou « *walkthroughs* ») consacrés à *Dead Rising 3*, produits par des joueurs et diffusés sur des chaînes You Tube ou Daily Motion, ceci, notamment, afin de connaître

²²⁸ *Direct-to-video* : film immédiatement disponible en vidéo (au format VHS ou DVD, en flux continu sur internet, etc.) sans sortie préalable en salle de cinéma.

²²⁹ Un jeu vidéo se présente essentiellement comme une alternance de séquences interactives et non interactives. Dans le premier cas, les actions du joueur, traduites sous forme de données entrantes, modifient la configuration du jeu et se présentent à lui sous la forme de rétroactions affichées à l'écran (données sortantes). Par exemple, combiner les boutons « flèche droite » et « A » de la manette permet à l'avatar contrôlé par le joueur de sauter par-dessus un obstacle. Dans le cadre de séquences non interactives, les données entrantes n'entraînent aucune rétroaction. Le joueur devient momentanément un simple spectateur des séquences animées affichées à l'écran, sur le déroulement desquelles il ne possède aucune influence. Parmi ces séquences figure la cinématique (ou « *cutscene* », en anglais). Elle constitue une séquence animée, non interactive, et adopte le langage cinématographique afin de transmettre au joueur un contenu d'ordre narratif ou un aperçu général du lieu dans lequel se trouve son personnage ou des personnages non joueurs (c'est-à-dire des personnages contrôlés par le jeu). On la retrouve généralement en introduction ou en conclusion d'un jeu ou de l'un de ses niveaux.

²³⁰ Vidéos de séances de jeu commentées, produites par des joueurs professionnels ou amateurs dans le but, notamment, de présenter un jeu vidéo à son auditoire ou de lui offrir des conseils afin d'améliorer sa propre capacité de jeu, de surmonter des difficultés ou de résoudre certaines énigmes.

les différents styles et stratégies des joueurs²³¹, mais également d'explorer certains lieux et missions secondaires que nous n'avons pas explorés nous-même en situation de jeu.

Les jeux vidéo de la franchise reposent sur le principe du combat à progression, ou « *Beat 'em up* », et se situent dans un monde ouvert²³². Le combat contre d'autres humains et le massacre de morts-vivants figure au cœur de la mécanique du jeu. Suivant le principe du monde ouvert, le joueur se voit libre d'explorer les différentes sections de la ville à la recherche d'objets de collection, de plans permettant la fabrication d'armes ou de véhicules personnalisés, et choisir l'ordre dans lequel compléter les quêtes annexes (si elles ne sont pas ignorées par le joueur). Suivant les principes du jeu de rôle, un système de quêtes et de combats récompense les actions du joueur par des points de prestige²³³ permettant la progression en force, en endurance et en agilité du personnage alors qu'il acquiert de nouveaux niveaux d'expérience et de nouvelles compétences.

Dead Rising dépeint un monde marqué par des épidémies de morts-vivants qui éclosent de manière épisodique dans plusieurs villes fictives (Willamette, Fortune City, Los Perdidos, East Mission) et référentielles (Las Vegas) des États-Unis. Les principaux protagonistes de la franchise, incarnés par le joueur, sont le photjournaliste Frank West, l'ex-champion de motocross Chuck Greene et le mécanicien automobile Nick Ramos. Ces personnages apparaissent également dans d'autres œuvres de la franchise, où ils jouent un rôle secondaire. C'est le cas de Chuck Greene, présent dans *Dead Rising: Road to Fortune*, *Dead Rising 2: Off the Record*, *Dead Rising 3* et *Dead Rising: Endgame*.

Le récit débute en septembre 2006 avec le premier jeu de la franchise, *Dead Rising*. Frank West est déposé en hélicoptère sur le toit du centre commercial de Willamette, une ville fictive du Colorado, afin d'investiguer sur la disparition de ses habitants. Il dispose de 72 heures avant que

²³¹ Par exemple, certains joueurs préfèrent des manœuvres d'évitement des ennemis plutôt que des attaques frontales, d'autres s'intéressent moins aux missions secondaires qui leur sont proposées qu'à l'obtention rapide et optimale de points d'expérience afin d'augmenter la puissance de leur avatar, etc.

²³² Dans un jeu à monde ouvert, le joueur circule librement dans l'ensemble de l'environnement numérique qui lui est proposé, par opposition à d'autres jeux plus linéaires où il doit compléter un niveau avant d'accéder à de nouveaux espaces.

²³³ Appellation propre à *Dead Rising*. De manière plus générale, on parle plutôt, dans les jeux de rôle, de « points d'expérience ».

l'hélicoptère ne revienne le chercher. Pendant ce temps, il apprend que Willamette est en proie à une épidémie de morts-vivants déclenchée par le terroriste Carlito Keyes. L'enquête révèle que le parasite à l'origine des morts-vivants a été développé par erreur par un certain docteur Barnaby dans un laboratoire secret commandité par le gouvernement américain dans un village andain rapidement décimé par l'épidémie. C'est pour venger les habitants de son village que Keyes contamine Willamette. Il envoie également 50 orphelins porteurs du parasite dans autant de villes américaines. La sœur du terroriste, Isabela Keyes, tente de contrer les plans de son frère et développe un médicament afin d'empêcher que les individus infectés ne se transforment en morts-vivants.

Dead Rising 2 se déroule en septembre 2011, soit cinq ans après les événements de Willamette. Entretemps, les orphelins infectés ont contribué à répandre le fléau dans le pays. Le joueur y incarne Chuck Greene, rescapé, avec sa fille, de l'épidémie qui a ravagé Las Vegas trois ans plus tôt. Greene participe à une émission de télé-réalité, *Terror is Reality*, dans laquelle les concurrents massacrent des morts-vivants pour le plaisir du public. Le plateau se trouve à Fortune City, une ville consacrée au jeu et au divertissement créée afin de remplacer la défunte Las Vegas. Dès le début de la nouvelle épidémie, Greene est accusé par une journaliste d'être à son origine et dispose de 72 heures pour prouver son innocence avant que l'armée ne débarque pour le capturer et juguler la contamination. Durant ces trois jours, il découvre que la compagnie Phenotrans en est à l'origine. Elle cherche à disposer de davantage de morts-vivants, matière première de son Zombrex, un médicament qui empêche la zombification des personnes infectées, afin de répondre à une demande en pleine croissance.

L'intrigue de *Dead Rising 3* se déroule quant à elle en 2021 dans la ville californienne fictive de Los Perdidos, trois jours après le début d'une épidémie de morts-vivants et six jours avant qu'elle ne soit détruite par des bombes incendiaires. Le gouvernement a instauré une loi forçant les infectés à porter une micro-puce libérant du Zombrex dans leur organisme et permettant à l'armée de suivre leurs déplacements. Un groupe clandestin lutte contre cette loi. Le joueur incarne le mécanicien automobile Nick Ramos. Avec d'autres survivants et l'aide des clandestins, il tente de quitter la ville mise en quarantaine par l'armée en réparant un vieil avion de collection. Au cours de ses péripéties, il apprend l'existence des orphelins infectés de Santa Cabeza envoyés par

Carlito Keyes aux quatre coins des États-Unis, mais, surtout, qu'il est l'un d'entre eux et le seul à être immunisé contre l'infection. Le général Hemlock, en charge de la quarantaine, récolte une nouvelle espèce de morts-vivants en vue de créer une arme biologique, mais son projet est contrecarré par Nick Ramos, aidé de Chuck Greene. Dans l'épilogue du jeu, on apprend que l'épidémie de Los Perdidos a été déclenchée par Phenotrans à la demande d'Isabela Keyes afin de localiser l'orphelin immunisé, dont l'identité leur était inconnue. Keyes voulait l'utiliser afin de développer une cure contre l'épidémie et restaurer l'honneur de sa famille, ternie par les actes terroristes de son frère Carlito.

Dead Rising 4 se déroule un an plus tard. Frank West enquête sur une base militaire située en bordure de Willamette, où une organisation militaire privée, Obscuris, mène des recherches sur les morts-vivants. Repéré, il fuit la base et le gouvernement l'accuse faussement de se livrer au terrorisme. Trois mois plus tard, une nouvelle épidémie se répand à Willamette à la faveur des soldes du *Black Friday*. À Noël, West, toujours recherché par les autorités, reprend son enquête à Willamette. Les hommes d'Obscuris recherchent activement Calder, un mort-vivant doué d'intelligence qui détient les travaux du docteur Barnaby. L'organisation qui a engagé Obscuris veut s'en servir afin de créer une espèce de morts-vivants évoluée, apte à travailler sans salaire dans les usines et plantations des pays en voie de développement. Le jeu se termine lorsque West, tentant de quitter Willamette, est submergé par une horde de morts-vivants. Dans l'extension du jeu, *Frank Rising*, on suit à nouveau West, devenu un mort-vivant intelligent, à l'instar de Calder. Il part à la recherche d'une cure qui lui permettra de redevenir humain.

En plus de se dérouler dans le même univers fictionnel, chaque œuvre de la franchise possède, à quelques exceptions près, les caractéristiques suivantes. Premièrement, l'action se voit circonscrite dans le temps et l'espace. Un délai précis doit être respecté par le joueur/personnage principal. Par exemple, Frank West dispose de trois jours pour mener son enquête dans le centre commercial de Willamette avant qu'un hélicoptère ne vienne l'évacuer (*Dead Rising 1*) et Nick Ramos dispose de six jours pour quitter Los Perdidos avant que la ville ne soit détruite par des bombes incendiaires (*Dead Rising 3*). L'action se déroule dans un espace limité par une mise en quarantaine maintenue par les autorités gouvernementales. Deuxièmement, pratiquement tous les accessoires et véhicules présents dans les jeux sont susceptibles de servir d'armes. Il est possible

de les combiner afin d'obtenir de nouvelles armes et véhicules plus puissants et efficaces. Troisièmement, les intrigues reposent sur une série de complots impliquant le gouvernement américain et Phenotrans, une compagnie pharmaceutique proposant un antidote contre l'épidémie de morts-vivants (le *Zombrex*). Quatrièmement, un discours critique et parodique est émis sur les médias d'information, l'industrie du divertissement et le consumérisme. Cinquièmement, une menace humaine redouble celle des morts-vivants, représentée par les forces de l'ordre (militaires, forces spéciales, armée privée), des bandes organisées (miliciens, gangs de motards, adeptes de cultes religieux) et des « psychopathes », des individus que l'épidémie a rendus mentalement instables et violents.

8.2. RÉGIME CARNÉ ET CONSOMMATION ÉCOLOGIQUEMENT INSOUTENABLE

Dans *Dead Rising 1*, le docteur Russell Barnaby, mourant, révèle à Frank West qu'il a développé le parasite à l'origine des morts-vivants par erreur lors d'expériences menées à Santa Cabeza. Le but de ses travaux était de modifier génétiquement le bétail à l'aide des gènes de guêpes dans le but d'améliorer la production de viande d'élevage nécessaire pour répondre à la consommation grandissante des Américains : « [Docteur Barnaby :] Savez-vous... quelle quantité de viande... un Américain moyen... ingère... chaque jour? Ces recherches étaient nécessaires » (Game Movie Land 2016a, 1:00:43). Plus tard, Keyes, le terroriste à l'origine de l'infestation de Willamette, est blessé et traîné dans l'entrepôt du boucher du centre commercial. Lorsque West le retrouve, il le questionne, en vain, afin d'obtenir le mot de passe de son ordinateur, grâce auquel il pourra désamorcer une bombe destinée à libérer des larves de guêpes dans l'atmosphère et contaminer la population avoisinante. Dans une cinématique*, Keyes lui demande : « Pourquoi fallait-il que votre viande importe plus que la vie humaine? Pourquoi... fallait-il que les nôtres meurent pour que vous vous remplissiez la panse? » (1:15:30). Puis il poursuit, avant de mourir, en voix hors champ, alors que la caméra balaie des quartiers de bœufs suspendus à des crochets de boucher : « Eh... Les zombies ne sont-ils pas géniaux? Ils passent leur temps à bouffer, bouffer et bouffer encore, à grandir en nombre. Comme vous, les braves Américains à la bannière étoilée » (1:16:18).

La cause de l'infestation s'avère donc anthropique et la catastrophe compromet tout à la fois l'ingénierie génétique, le gouvernement qui en commande les recherches, l'industrie agroalimentaire et les habitudes de consommation alimentaire de la population américaine.

L'appréciation négative de la conjoncture présente, dans *Dead Rising*, est élaborée autour de la question des externalités négatives²³⁴ associées à un régime alimentaire à forte consommation de viande. Elle est illustrée à l'aide de l'hypothèse, avec l'incident de Santa Cabeza et les épidémies ultérieures comme conséquences directes. Ces externalités prennent la forme d'une production et d'une consommation moralement insoutenable d'autrui. Leur impact négatif se fait en effet sentir auprès de la population de Santa Cabeza et de son milieu qui, sur le mode de la métonymie, vaut pour l'Amérique latine, voire la population des Suds. Population et milieu paient ici un lourd tribut dont bénéficie le régime alimentaire carné attribué aux Américains.

Les externalités négatives incluent également le coût environnemental lié à l'élevage. Cette dimension est mise en lumière par l'opposition entre, d'un côté, Pachamama et la cosmologie andine, et de l'autre, le mode de vie américain axé sur des habitudes de consommation écologiquement insoutenables²³⁵, souligné par l'assimilation (métaphorique) de la population américaine à la figure du mort-vivant, dont l'appétit pour la chair se montre insatiable.

La cinématique mentionnée plus haut met en scène les derniers instants de Keyes : avant de mourir, il remet à West un médaillon contenant une photo de famille afin qu'il le remette à sa

²³⁴ Conséquences négatives rattachées à une activité économique n'ayant pas d'impact monétaire sur celle-ci. La pollution et les problèmes de santé occasionnés par l'usage de pesticides et d'engrais chimiques constituent deux exemples d'externalités négatives (Duval 2017, p. 89).

²³⁵ En français, l'expression « développement durable » correspond à une traduction plus fidèle de l'anglais « sustainable development ». Le développement durable se définit comme un ensemble de représentations structurant un « [c]adre de débat politique et d'action publique, horizon programmatique, mettant en scène et en tension d'un côté la préoccupation d'un développement équitable des sociétés, de l'autre, la préservation de l'environnement naturel » (Emelianoff, Knafou et Stock 2003, p. 249). Il met en lumière la relation d'interdépendance entre le monde vivant et les sociétés et promeut une justice intragénérationnelle opposée aux déséquilibres sociaux à l'échelle planétaire et une justice intergénérationnelle visant la transmission d'un environnement naturel, riche et diversifié, aux générations à venir (Emelianoff, Knafou et Stock 2003). Nous préférons toutefois l'emploi de « soutenabilité écologique » à « développement durable », qui facilite la formulation de son envers, « l'insoutenabilité écologique ». D'une part, il s'agit de l'équivalent proposé en mésologie (voir Berque 2000a). D'autre part, en substituant le terme « durable » (équivalent du « sustainable » anglais) par « soutenable », on conserve les connotations éthiques et politiques du terme mobilisé dans les discours environnementalistes fortement présents dans les fictions post-catastrophiques contemporaines, en ce sens que le développement durable est à la fois « défendable » au plan rhétorique et « supportable » au plan éthique, suivant les deux acceptions du mot « soutenable » en français.

sœur. La photo évoque le nom de « Pachamama » à Isabela, qui s'avère être le mot de passe permettant d'accéder à l'ordinateur de son frère. Elle explique alors à West : « Pachamama... La déesse-terre. Nos parents en parlaient beaucoup. L'endroit où nous vivions, Santa Cabeza... était béni par la nature. Croyez-moi, mon frère ne voulait pas tout cela [les morts occasionnées par son attentat]... Il voulait seulement vivre en paix à Santa Cabeza » (1:20:34).

Dans la cosmologie des peuples autochtones andins, Pachamama représente la déesse-terre. Dans les langues quechua et aymara parlées en Bolivie, en Argentine, au Chili, au Pérou et en Équateur, « mama » signifie « mère » et « pacha », tout à la fois « Terre », « univers », « monde », « temps », « espace », « cosmos » et « nature » (Diccionario quechua-español Runasimi en línea en AULEX 2011). En accord avec cette pluralité d'acceptions, « Pacha » désigne « un temps ou un âge du monde, un cosmos ou univers puis un lieu ou espace pour désigner enfin la terre dispensatrice de vie ou comme symbole de fécondité » (Franzone 2014, para. 16). Pachamama assiste l'agriculteur, le chasseur et l'artisan dans leur entreprise, favorise la fertilité, conjure les fléaux du climat et repositionne l'humain dans le monde et l'univers (Franzone 2014). Elle constitue, enfin, « la grande trame collective reflétée dans la trame individuelle, celle-ci étant du ressort de l'homme » (para. 16) et fait donc coïncider les trois sphères du moi, du monde et de l'univers en un seul centre, de sorte que sa magie produirait, comme l'avance Franzone, s'appuyant sur Pierre Sansot, un habiter – habiter dont la signification rejoint celle de Heidegger, puisqu'il est question de s'insérer dans un lieu en vertu de « nos relations d'après nos corps et nos langages » (para. 18).

Dead Rising 1 oppose ainsi le village de Santa Cabeza, béni par la nature, et le haut lieu du consumérisme qu'est le centre commercial de Willamette. Il oppose également la cosmicité des peuples andins prémodernes – caractérisée par une solidarité des échelles du moi, du monde et de l'univers – et l'acosmicité d'une Amérique moderne où les échelles de l'écoumène se voient désarticulées. Suivant cette logique acosmique, nous l'avons vu avec Berque (2000a, 2008b), l'environnement, séparé du sujet humain et instrumentalisé pour ses besoins, fait l'objet d'une consommation écologiquement insoutenable.

Les externalités négatives du régime carné soulignent cette insoutenabilité de manière implicite. La nature y est personnifiée par la déesse-terre. Santa Cabeza, lieu béni par la déesse, convoque cette figure cosmologique. La destruction du village andin sous le coup de l'épidémie équivaut alors, symboliquement, à la destruction de la nature.

Dead Rising 1 illustre un ensemble de discours environnementalistes qui agissent ici à titre de cotexte, dans lequel on associe la production et la consommation de la viande à une lourde empreinte écologique se traduisant par la déforestation, la pollution de l'eau et la hausse des émissions de gaz à effets de serre dans le contexte d'un réchauffement climatique mondial. Parmi ces discours figure aujourd'hui celui de Greenpeace (2017) affirmant que

l'élevage est pratiqué à une échelle si vaste qu'il exerce une pression trop forte sur l'environnement : il dérègle le climat en représentant 14% des émissions mondiales de gaz à effet de serre, confisque des terres au détriment des forêts ou des cultures destinées à la consommation humaine et pollue les eaux (para. 2).

On trouve des discours similaires chez plusieurs associations promouvant une alimentation végétarienne ou végétalienne, telles que Vegan Impact (2018), The Vegan Society (2018) et Vegan Pratique (2018), où la question des coûts environnementaux figure à côté des coûts humains (famines, mauvaises conditions de travail de la main-d'œuvre), des effets néfastes sur la santé du consommateur et d'une éthique animale. La mise en équation de la consommation de viande et de la pollution anthropique est on ne peut plus claire quand une organisation non gouvernementale telle que One Green Planet (2012) intitule l'un de ses articles « Manger moins de viande pour prévenir le désastre climatique²³⁶ ». Parmi ces discours, pensons également à ceux relayés dans des documentaires tels que *Planeat*, d'Or Shlomi et Shelley Lee Davies (2010), et *Cowspiracy: The Sustainability Secret*, de Kip Andersen et Keegan Kuhn (2014). On dénote enfin ces discours auprès d'organisations internationales, à l'instar du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC 2014), dont le cinquième rapport recommande la diminution de la consommation de viande afin de lutter contre les émissions de gaz à effet de serre et, par là-même, le réchauffement climatique, de l'Organisation des Nations unies pour l'alimentation et l'agriculture (ONUAA) et ses rapports sur le coût environnemental de

²³⁶ « Eat Less Meat to Prevent Climate Disaster ».

l'élevage intensif (Gerber *et al.* 2014 [2013]; Steinfeld *et al.* 2009 [2006]), de même que le rapport *Living Planet 2012* de la World Wildlife Fund for Nature (WWF 2012).

Après la destruction de la nature/Santa Cabeza, Carlito Keyes devient l'exécuteur de la vengeance de Pachamama lorsqu'il répand l'épidémie parmi les consommateurs américains et détruit leurs milieux. Il n'est pas directement question du coût environnemental lié à la production de viande dans *Dead Rising 1*. Néanmoins, le jeu dépeint et simule la destruction de l'écoumène que la (sur)consommation et l'insoutenable écologique du système de production occasionne par le biais de la métaphore du mort-vivant. Les externalités négatives, généralement occultées en raison du fait que le consommateur ne les expérimente pas directement (elles affectent une zone de production étrangère, ici un village andin, et impliquent des phénomènes, à l'instar de l'émission de CO², que seuls l'analyse et le discours peuvent réunir et rendre signifiants), se voient conférées un surcroît de visibilité, d'une part, et peuvent être désormais expérimentées par le joueur, d'autre part, lorsqu'il interagit avec la mécanique du jeu.

La question de la destruction de l'environnement naturel prend forme également dans *DR3*. En 2021, alors que commence l'épidémie, la présidente des États-Unis inaugure à Los Perdidos un nouvel espace muséal, le Musée des Amériques. Une mission s'y déroule par la suite et donne l'occasion au joueur de visiter ses quatre expositions thématiques : « Créatures des profondeurs », « Une histoire de la guerre », « Préhistoire » et « Ère spatiale », toutes agrémentées de commentaires audio. Ces derniers informent le joueur de certains événements qui se dérouleront dans un futur proche dystopique (quoique présenté sur un ton ironique et humoristique) non seulement en raison de la dissémination d'une épidémie (une salle est d'ailleurs réservée aux événements de Willamette et Fortune City), mais d'une série d'autres catastrophes et conflits. Des désordres civils suivent la dissolution de la Cour suprême, une guerre commerciale (la guerre des tablettes électroniques de la province de Shenzhen) cause presque autant de morts que la Guerre de Sécession, une rencontre sportive entre le Canada et les États-Unis dégénère en conflit militaire après une série d'émeutes, etc.

Sur le plan environnemental, les discours pédagogiques du Musée des Amériques témoignent des agressions portées à l'endroit de Pachamama. Ainsi, l'exposition « Créatures des profondeurs » nous apprend, en proposant non sans ironie un discours climato-sceptique, que

[l]es océans couvrent 73% de la surface terrestre, mais ce pourcentage est en hausse, conséquence d'un cycle de réchauffement planétaire complètement naturel. L'abandon des restrictions sur les limites d'émissions de gaz carbonique a permis à l'industrie américaine de prospérer. Par simple coïncidence, les tsunamis sont devenus de plus en plus dévastateurs dans la dernière décennie²³⁷ (Dead Rising Wikia 2017, para. 4, notre traduction).

Qui plus est, l'océan s'avère désormais la plus grande source de matière plastique recyclable. En raison de l'extinction du thon, du dauphin et de la tortue de mer, son extraction par les chalutiers s'en voit facilitée.

Enfin, l'exposition « Préhistoire » renforce l'assimilation par métaphore du consommateur américain à un être carnassier au féroce appétit telle qu'initiée dans *Dead Rising 1*, lorsqu'elle annonce que

[l]a plus grande espèce de dinosaure connue a été découverte ici [à Los Perdidos] en 2018. Son territoire sur ce continent s'étend du nord du Tropique du Cancer [sud de la Floride] jusqu'au 48^e parallèle [frontière canado-américaine]. Avec son appétit apparemment vorace, il était territorial, inhabituellement avide, et piétinait généralement les autres dinosaures lorsqu'enragé ou excité²³⁸ (Dead Rising Wikia 2017, para. 10, notre traduction).

Les limites de son territoire ne laissent aucun doute sur le fait qu'une telle créature soit moins reptilienne qu'humaine, moins préhistorique que moderne et proprement américaine. L'attitude prédatrice de ce dinosaure de notre temps rejoint celle du consommateur insoutenable, métaphorisé par la figure carnassière du mort-vivant.

Si l'appréciation négative de *Dead Rising* porte sur la consommation excessive de viande (par opposition à la frugalité), ce dernier critique également le consumérisme dans son ensemble.

²³⁷ « The oceans cover 73% of the earth's surface but that number is rising as a result of a completely natural global warming cycle. Removal of restrictions on carbon emissions limits has allowed American industry to flourish. Coincidentally, tsunamis have become increasingly devastating in the past decade » (Dead Rising Wikia 2017, para. 4).

²³⁸ « The largest known species of dinosaur was discovered here in 2018. Its territory on this continent stretched north from the Tropic of Cancer only up to the 48th parallel. With its apparently ravenous appetite, it was territorial and unusually acquisitive, and habitually stomped on other dinosaurs when enraged or excited » (para. 10).

8.3. LE CARNAVAL DANS *DEAD RISING*

L'appréciation négative de *Dead Rising* se concentre autour de la question des externalités négatives du consumérisme à l'américaine, et, corrélativement, d'un habiter écologiquement insoutenable. Il s'agit de la thèse la plus explicite de la franchise et concerne l'habiter comme « être sur Terre ». Maintenant, qu'en est-il du principe amélioratif du jeu? Celui-ci s'actualise en termes médiévalistes.

La dimension médiévaliste de la franchise apparaît à première vue discrète et composée d'emprunts superficiels. Le jeu met à la disposition du joueur un impressionnant arsenal d'objets à l'aide desquels éliminer les morts-vivants. Parmi eux s'offrent un large éventail d'armures, heaumes (dont celui du légendaire roi Arthur), boucliers et armes médiévales, occidentales et orientales, telles qu'épées à deux mains, hallebardes, guandaos, katanas, arcs, faux, haches d'arme, lances de joute équestre et assommoirs. Qui plus est, une mission de *Dead Rising 4* se déroule dans une section du centre commercial de Willamette appelée « Medieval Town ». Il existe enfin une chaîne de restaurants à thématique médiévale appelée Hamburger Fiefdom, dont on trouve des franchises à Fortune City (*Dead Rising 2*), Los Perdidos (*Dead Rising 3*) et Willamette (*Dead Rising 1* et *4*).

Ces manifestations témoignent moins d'un goût pour le Moyen Âge qu'elles n'émettent un commentaire méta-médiévaliste* sur le rapport obsessionnel dont fait l'objet cette période historique dans la culture occidentale contemporaine. Toutefois, nous n'aborderons pas cette question ici. Le médiévalisme qui nous intéresse relève plutôt de la réappropriation artisanale de la technique et de l'opposition entre, d'un côté, les non-lieux, et de l'autre, le chemin médiéval et le carnaval. Débutons tout d'abord avec la question du carnaval.

Les épidémies ponctuant les textes de la franchise *Dead Rising* résultent de l'irrassiable appétit du consommateur pour la chair et en illustrent l'insoutenable écologie. Le mort-vivant métaphorise cette faim consumériste et son œuvre de destruction de l'écoumène illustre les externalités négatives qui s'y voient associées.

Contrairement à la plupart des fictions post-catastrophiques, et en conformité avec bon nombre de films de morts-vivants²³⁹, le ton de *Dead Rising*, bien que mâtiné d'horreur et teinté par une violence exacerbée²⁴⁰, verse bien davantage dans le risible, le parodique, le grotesque et l'excès que dans la tragédie. D'ailleurs, ce ton s'inscrit dans un retravail du carnaval médiéval et de sa symbolique, que nous articulerons autour du motif mésogrammatique de la place carnavalesque.

8.3.1. *Dead Rising* et la place carnavalesque rabelaisienne

Le terme « carnaval » provient de l'italien « *carnevale* », lui-même issu du latin médiéval « *carnelevare* », de « *carne* », « viande », et « *levare* », « ôter » (CNRTL 2012b). Il désigne la période située entre l'Épiphanie et le mercredi des cendres, avec pour point d'orgue les trois jours gras du carême-prenant, lors de laquelle on consomme de la viande (le *carnal*, ou *charnage*) avant d'en être privé au cours du carême. Il s'agit d'une période festive marquée par la goinfrerie, l'obscénité, les débordements sexuels et les excès de violence, réminiscences de fêtes païennes de l'Antiquité romaine (les Saturnales et les Luperciales) intégrées, au Moyen Âge, comme l'affirme Leroy-Ladurie (1979), à une structure chrétienne où péché et purification coexistent dans un rapport dialectique (p. 340).

Le carnaval, écrit Martin (1996) en s'appuyant sur l'anthropologue Julio Caro Baroja,

peut être considéré comme un enfant du christianisme, inséparable du Carême. Il laisse passagèrement le champ libre aux attitudes païennes, avant que les valeurs chrétiennes n'imposent leur dure loi pendant la sainte quarantaine, « où tout le corps se doit mettre en abstinence » (p. 277).

Cette période se déroule en trois phases. Elle est d'abord séparée du temps de la vie normale, mise entre parenthèses « signifiée par les mascarades, qui marquent l'entrée dans le monde fictif et sacré de la fête » (Martin 1996, p. 277), une inversion et un reflux du temps que symbolisent le monde renversé, le pays de Cocagne et le Bonhomme dispensateur de jambons et de saucisses, suivi par un rétablissement du cours normal du temps, alors que la condamnation et la mise à mort du Bonhomme signale le retour de la hiérarchie sociale temporairement renversée (Leroy-Ladurie 1979). Le carnaval permet des déséquilibres normalement réprimés par l'ordre régnant :

²³⁹ À l'instar des films *Shaun of the Dead* et *Zombieland*, de la série télévisée *Z Nation*, du roman (et de son adaptation cinématographique) *Pride and Prejudice and Zombies*.

²⁴⁰ Mellamphy (2013) qualifie à cet effet le premier *Dead Rising* de « torture porn ».

il laisse libre cours à la violence habituellement canalisée, à la satire contre le pouvoir institué, aux actes irrationnels et aux pulsions réprimées par la morale (Martin 1996). Il se compose enfin de plusieurs éléments essentiels tels que le rire, le jeu, le déguisement, la fête et, en son centre, le peuple (Boudou, Driol et Lambersy 1987).

Le monde de *Dead Rising*, avec ses consommateurs à l'appétit débridé, relève d'un carnaval où le *charnage* ne se voit plus contrebalancé par la proscription et l'abstinence. En ce sens, le régime carné et, plus largement, la surconsommation, associés à un *charnage* illimité, s'expriment sous le jour d'un carnaval dévoyé. Ce dernier reprend du carnaval médiéval le déploiement d'une profusion de biens et leur dépense excessive, mais il fait l'impasse sur la frugalité, celle de sa contrepartie qu'est le carême, mais aussi, dans une moindre mesure, celle du quotidien, une fois le cours normal des choses rétabli. Aussi la quarantaine de l'épidémie au cours de laquelle la chair est dévorée à l'excès et où les morts-vivants – illustrations d'une consommation insoutenable – font bombance, s'oppose-t-elle directement à cette autre quarantaine qu'est le carême, où la chair est retirée de l'assiette. C'est en raison de l'absence de frugalité en tant que contrepoids à la dépense excessive que la consommation débridée se voit dépeinte comme écologiquement insoutenable.

Selon Delpech (1979), Carnaval et Fête des Fous ne pourraient être que « des spécifications calendaires ludiques et rituelles d'un vaste complexe symbolique dont le "paradis alimentaire" [le Pays de Cocagne] [serait] la manifestation la plus cohérente et la plus stable » (p. 41). L'excès et la ripaille caractéristiques du carnaval et du Pays de Cocagne n'ont alors de sens que comme « mirage compensatoire pour une économie rurale dominée par la famine » (Demerson 1981, p. 530). Le consommateur de *Dead Rising*, à l'inverse, dévore sans faim tout en entretenant le mirage de la famine, ce que l'épilogue de *Dead Rising 1* souligne en énonçant, après une longue succession d'actes de cannibalisme particulièrement sanglants : « Et il se plaignait pourtant que son estomac était vide²⁴¹ » (Game Movie Land 2016a, 1:51:01). Ici, le sujet auquel se rapporte la citation n'est pas identifié, de sorte qu'elle peut se rapporter tout autant aux morts-vivants, aux

²⁴¹ « And yet he complained that his belly was not full » (1:51:01).

consommateurs dont ces derniers sont la métaphore ou à Frank West, contaminé à la fin du jeu et donc potentiellement en voie de devenir un mort-vivant à son tour.

Dévoyé, le carnaval de *Dead Rising* reprend néanmoins plusieurs aspects de cette fête populaire médiévale. Ainsi, chacune de ses occurrences se déroule dans un espace et un temps séparés du cours normal des choses²⁴² (l'épidémie est toujours circonscrite). Cet espace recoupe les limites d'une zone de quarantaine où l'autorité est momentanément abolie et où règne l'anomie, exacerbée par les maraudeurs et les gangs. Un délai précis est fixé durant lequel le protagoniste peut accomplir sa mission. Significativement, dans *Dead Rising 1*, *Dead Rising 2*, *Off the Record*, *Watchtower* et *Endgame*, il correspond aux 72 heures du carême-prenant.

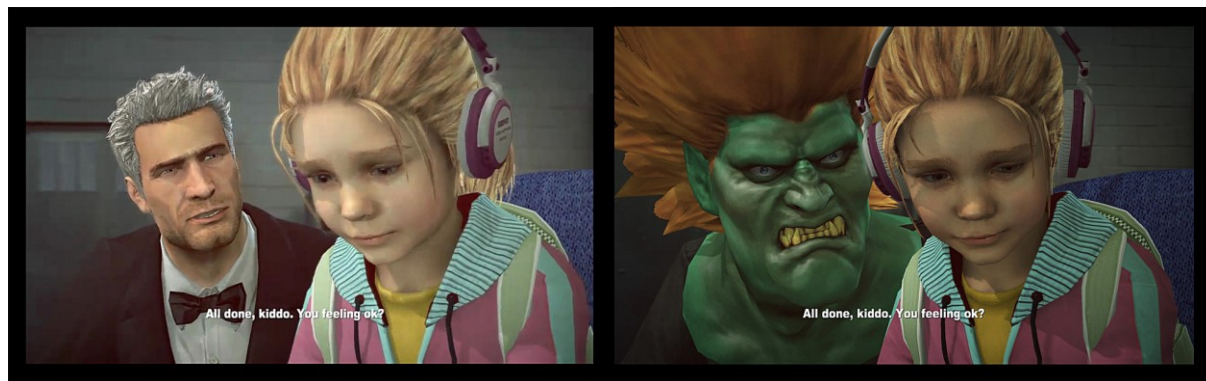
À l'instar des défilés du mardi gras, les œuvres de la franchise proposent une vaste mascarade. Figurent ainsi Slappy et Susie, les mascottes du magasin Kid's Choice Clothing, Grim Gobbler, une mascotte sportive représentant une dinde anthropomorphe, des clowns, un astronaute, un Sadistic Claus en guise de Père Noël, accompagné de ses lutins, Scare King, un épouvantail à tête de citrouille, des chevaliers et leur reine, un pirate nommé Captain Black Fridaybeard, autant de personnages fantaisistes issus de la fête et du spectacle, situés tous deux hors du temps et de l'espace du quotidien.

Le personnage principal de chaque jeu peut également participer à la mascarade. Le joueur a en effet la possibilité de modifier les vêtements et déguisements que son personnage arborera : panoplies de chevalier, de policier, de pompier, de footballeur, d'adepte de sadomasochisme, de lutteur mexicain, de cowboy, de mascotte sportive et de shaman, masques de dragon, déguisements de personnages de jeux vidéo (Megaman, Amaterasu, Mike Haggard, Blanka, etc.) et de films (*Terminator*, *James Bond*, *Friday the Thirteen*), d'Elvis Presley, de mariachi, sans compter les moustaches postiches, perruques et autres accessoires. Dans un tel cadre, la présence de vêtements et déguisements féminins favorisent également le travestissement : bikinis, robes, lingerie érotique, uniforme de collégienne, costume de danseuse de cabaret, camisole, etc. Ces changements vestimentaires contribuent à faire basculer dans le risible les scènes les plus

²⁴² À l'exception de *Road to Fortune*, *Case Zero* et *Case West*. Quant à *Dead Rising 4*, il n'offre au joueur aucune restriction d'ordre temporel, mais conserve la logique de la zone de quarantaine.

dramatiques du jeu présentes dans les cinématiques, comme en témoigne la figure 3, ci-dessous, où Chuck Greene, dans *Dead Rising 2*, tente de consoler sa fille, attristée par tous les sacrifices qu'il a dû faire pour la maintenir en vie. Ou encore la figure 4, où un baiser romantique se transmue en dévoration, dans *Dead Rising 3*.

Figure 3 – Extraits du jeu *Dead Rising 2*



Sources : Wobbleflops' World 2011 et Dead Rising Wikia 2014.

Figure 4 – Extraits du jeu *Dead Rising 3*



Sources : Game Movie Land 2014 et theRadBrad 2014.

DR3 se déroule tout entier dans les limites spatio-temporelles nettement circonscrites et temporaires du carnaval. Il propose, par là même, un motif mésogrammatique particulier, celui de

la place carnavalesque. La place carnavalesque ne constitue en aucun cas un lieu pérenne, situé qu'elle est tout entier entre parenthèses. Il s'agit d'un lieu de détournement des lieux du quotidien; il n'existe pas dans un espace qui lui serait propre, mais là où d'ordinaire se vit le cours normal des choses. La place carnavalesque relève également d'un lieu du possible et de l'entre-deux, de sorte qu'il manifeste des caractéristiques propres aux entre-lieux (Turgeon 1998).

Comme Bédard (2002) en rend bien compte dans sa typologie des hauts-lieux, les entre-lieux – qui s'opposent aux non-lieux – constituent des « espaces de liberté où tout est possible [...] des espaces interstitiels ouverts et générateurs de métissage [...] des processus actifs [...] qui participent étroitement, et de façon intéressée, au devenir du lieu » (p. 62). Comme le montrent les différentes contributions réunies dans l'ouvrage *Les entre-lieux de la culture*, dirigé par Turgeon (1998), ils relèvent de l'entre-deux, favorisant la rencontre entre le local et le global, entre le présent et le passé, et entre le Soi et l'Autre. Ils relèvent de ce qui pourrait être et se voient, ainsi, tournés vers le futur (Bédard 2002). Rien n'est donc joué dans les entre-lieux; tout est en jeu.

Comme nous le verrons, la place carnavalesque de *DR3* constitue l'entre-deux par excellence en ce qu'il favorise la rencontre du local et du global (les quartiers et les communautés d'un côté, et les non-lieux de la mondialisation de l'autre), du passé et du présent, avec la mise en coprésence problématique d'une médiance cosmique (médiévale ou andine, lorsqu'il est fait référence à la figure mythique de la Pachamama) et d'une médiance acosmique (un « être-sur-Terre » moderne), et, enfin, du Soi et de l'Autre, dans la conflictualité entre un « être-ensemble » médiéval qui, dans la logique du réalisme grotesque, tente de briser les frontières entre les corps, et un « être-ensemble » axé sur l'individualité, où, à l'inverse, le corps agit comme un interrupteur entre les êtres.

Rien n'est joué dans cet entre-lieu que constitue la place carnavalesque, et si son existence s'avère temporaire, ses effets peuvent néanmoins se faire sentir de manière permanente, si tant est que l'habiter qu'il propose devienne un jour pérenne. En effet, comme le mentionne Bakhtine (1970), le carnaval médiéval, s'il permettait un renversement temporaire et autorisé de l'autorité

légale, politique et idéologique du Moyen Âge suivi d'un retour à l'ordre, a néanmoins mené, à long terme, à l'autoconscience de la Renaissance. À ce sujet, il écrit :

L'homme du Moyen Age ressentait avec une acuité particulière la victoire sur la peur dans le rire [...] comme une victoire sur la peur morale qui enchaînait, accablait et obscurcissait la conscience de l'homme [...] En battant cette peur, le rire éclaircissait la conscience de l'homme, lui révélait un monde nouveau. A vrai dire, cette victoire éphémère ne durait que le temps de la fête et elle était bientôt suivie des jours ordinaires de peur et d'oppression ; mais grâce aux lueurs que la conscience humaine entrevoyait ainsi, elle pouvait se former une vérité différente, non officielle, sur le monde et l'homme qui préparait la nouvelle autoconscience de la Renaissance (p. 98).

Cette autoconscience nouvelle, on la retrouve dans le rire carnavalesque et le réalisme grotesque de François Rabelais. Dans *DR3*, cet entre-lieu qu'est la place carnavalesque constitue le cadre dans lequel l'habiter moderne se voit surbverti, d'où point une conscience écrouménale des limites de cet habiter à dépasser. Dès lors, le motif mésogrammatique que nous aborderons ici pourrait être qualifié de place carnavalesque « rabelaisienne ».

8.3.1.1. La symbolique carnavalesque du détronement

La symbolique traditionnelle du carnaval, comme le résume Dubois (1979), comporte la mort-résurrection (fin de l'hiver et renaissance printanière), le détronement des figures du pouvoir, le corps grotesque et le renversement. En vertu de ce dernier, on transforme le haut, le noble et le spirituel en bas, trivial et matériel sur le mode de la plaisanterie et de la parodie (Bakhtine 1987). En outre,

lorsque le personnage puissant ou l'objet sacré sont extraits de leur cadre institutionnel, lorsqu'ils sont entraînés malgré eux dans telle action commune ou grossière, ils perdent soudainement leur gravité et leur légitimité. Aussitôt le rire jaillit : le roi détroné est un pantin, bouffon de lui-même (p. 26).

Dead Rising reprend à son compte une partie de cette symbolique carnavalesque, à commencer par le détronement. Selon Bakhtine (1987), le carnaval, opposé en cela aux fêtes officielles, « était le triomphe d'une sorte d'affranchissement provisoire de la vérité dominante et du régime existant, d'abolition provisoire de tous les rapports hiérarchiques, privilèges, règles et tabous » (p. 18). Les figures de l'autorité, forces spéciales, politiciens, militaires, membres de la sécurité privée et d'agences de renseignement abondent dans la franchise. Dépeintes sous un jour

dysphorique (ce sont des individus dissimulateurs, des tueurs de sang-froid, mus par une logique utilitariste, quand ils ne servent pas simplement leur intérêt personnel), mais où rôde néanmoins le comique, elles se voient intégrées à un ensemble de complots où collaborent les différentes autorités et Phenotrans, une société pharmaceutique. Surviennent alors la dissémination de l'épidémie, les expériences scientifiques létales sur des cobayes humains, l'utilisation du parasite à l'origine des morts-vivants à des fins militaires, le contrôle de la population à l'aide de micro-puces, etc. Les zones de quarantaine se transmutent en autant de lieux du renversement temporaire de la hiérarchie : les autorités politiques et militaires perdent tout contrôle sur leur population en des lieux où gangs et maraudeurs, semant le chaos, minent leur pouvoir. Les méfaits commis par les figures de l'autorité, tenus secrets, sont révélés en plein jour par le personnage du joueur. Significativement, Frank West (*Dead Rising 1*, *Case West*, *Road to Fortune*, *Off the Record* et *Dead Rising 4*), Jessica Chang (*Dead Rising 2*, *Road to Fortune*, *Off the Record*) et Chase Carter (*Watchtower* et *Endgame*) ont tous trois infiltré ces zones dans le cadre d'une enquête journalistique afin de les rendre publiques.

Le rôle des principaux personnages, Frank West, Chuck Greene, Nick Ramos et Chase Carter, consiste ainsi à sauver les survivants menacés par les autorités censées garantir leur sécurité, à faire la lumière sur les agissements de ces dernières, à dévoiler sur la place publique les différents complots qu'elles ourdissent et, dans certaines situations, à les éliminer.

Les espaces ludique et filmique de la franchise deviennent le cadre symbolique de la mise en procès et de l'exécution des figures de l'autorité, suivant la logique du détronement. Plusieurs luttes à mort opposant le personnage du joueur à une figure de l'autorité ont lieu sur un promontoire entouré de morts-vivants jouant momentanément le rôle de spectateurs : le combat entre Frank West et Brock Mason, le chef des forces spéciales dans *Dead Rising 1*, se déroule sur la tourelle d'un char d'assaut. Significativement, la chute fatale de Mason dans la foule de morts-vivants et sa dévoration miment la plongée de scène (le « *stage diving* ») et le surf de foule (« *crowd surfing* »), deux actions courantes dans les spectacles de musique rock. Le combat opposant Chuck Greene et Raymond Sullivan, chef de la sécurité et complice de Phenotrans (*DR2*), a lieu sur un échafaudage. Enfin, celui qui oppose Nick Ramos et le général Hemlock, secrétaire à la défense américaine (*DR3*) se déroule sur la scène extérieure du Musée des

Amériques. En d'autres termes, le détronement carnavalesque fait l'objet d'un spectacle public à l'intention de la foule amassée autour de ces promontoires.

Dysphorique, le portrait des figures d'autorité associe pouvoir et sadisme, comme c'est le cas de Jo Slade, employée à la sécurité du centre commercial de Willamette (*Dead Rising 1*), et de la sergente Hilda Schmittendorf, cheffe de la sécurité et bras droit du général Hemlock (*Dead Rising 3*). Toutes d'eux remplissent un rôle de tortionnaire et harcèlent sexuellement leurs victimes. La perversité de Schmittendorf est accentuée par le biais d'une référence intermédiaire* à la commandante SS dans *Ilsa: She Wolf of the SS*, le personnage proposant de nombreuses similitudes (psychologiques, physiologiques et vestimentaires) avec le personnage du film de Don Edmonds (1975). Cette référence lie plus spécifiquement la sergente à la sexualité sadique dépeinte dans les films dits de « nazisexploitation »²⁴³. Le rapprochement avec le nazisme est également fait avec le général Hemlock, principal antagoniste de *DR3*. Le combat final entre Ramos et lui propose une référence intermédiaire à une scène où s'opposent Indiana Jones et un soldat nazi dans *Raiders of the Lost Ark*, de Steven Spielberg (1981). L'un et l'autre antagonistes connaissent d'ailleurs un sort similaire, déchiquetés qu'ils sont par les pales d'un aéronef.

Comme dans le cadre du carnaval médiéval, le détronement s'avère temporaire et sans portée subversive. Temporaire, car hors de la zone de quarantaine, les méfaits attribuables au pouvoir institué sont maquillés ou rapidement oubliés. Par exemple, l'épilogue de *Dead Rising 1* raconte comment le reportage de Frank West a forcé le gouvernement américain à admettre son implication partielle dans l'incident de Santa Cabeza, mais aucune corrélation n'a été établie entre celui-ci et les événements de Willamette, qui ont été mis sur le compte d'un attentat terroriste isolé, rapidement oublié du public : « Les peuples du monde, comme on est en droit de

²⁴³ On qualifie de « films d'exploitation » des films à petit budget produits et diffusés en marge des grands studios de production cinématographique et réseaux de distribution. Ils exploitent des thèmes proscrits par le Code Hays, sensationnalistes et moralement réprouvés (sexualité, nudité, drogue, violence, etc.) (Schaeffer 1999). Parmi ceux-ci, on compte les films dits de « sexexploitation » (mot-valise composé de « sex » et « exploitation »). Émergeant au début des années 1960, ils capitalisent sur la nudité et la sexualité. Le langage cinématographique dont ils usent pour les traiter intègre la redéfinition de la loi sur l'obscénité, devenue moins restrictive à l'époque (Gorfinkel 2017). Les films de « nazisexploitation », quant à eux, qui relèvent plus largement de la sexexploitation, tablent sur les thèmes de la nudité, de la sexualité et du sadisme en mettant en scène des exactions nazies commises dans les camps de prisonniers ou de concentration, dépeints, pour reprendre l'expression de Tapper (2013), comme des « jamboree BDSM » (p. 176).

l'attendre des civilisations saturées d'information, oublièrent rapidement l'incident de Willamette » (Game Movie Land 2016a, 1:50:49). Le détronement s'avère sans portée subversive, car le pouvoir institué que l'on met en procès, à l'instar des SS de la nazisplotation, incarne un mal irrationnel et une folie individuelle bien plus qu'ils ne représentent des personnages historiques (Magilow 2012) ou des institutions politiques.

Le caractère dysphorique de ces personnages assimilant le pouvoir institué au mal absolu du nazisme se voit contrebalancé par l'excès carnavalesque que l'on retrouve dans l'appétit sexuel débordant de Hilde Schmittendorf et Jo Slade. Il se voit également atténué par le comique : la mort, aussi sanglante soit-elle, demeure dans le registre du risible. Ainsi, la mort d'Hemlock parodie une scène de film célèbre. Quant à Schmittendorf, les circonstances de sa mort donnent lieu à une chorégraphie comique. Nick Ramos et elle sont défenestrés et seule la poitrine proéminente de la sergente préserve le jeune homme d'une chute mortelle. De plus, Schmittendorf consacre son dernier souffle à une saillie comique.

Le détronement le plus important, dans *Dead Rising*, réside moins dans celui des figures d'autorité que dans celui d'une médiance contemporaine acosmique à la prédominance de laquelle il s'agit de mettre fin par le biais du renversement carnavalesque.

8.3.1.2. *Dead Rising et le corps grotesque*

Une symbolique carnavalesque particulièrement présente dans *Dead Rising* est en effet celle du renversement. À son origine se trouve la figure de rhétorique de l'adynaton. L'adynaton (du grec ancien ἀδύνατον, « impossibilités ») a pour principe formel de base l'assemblage d'impossibilités, d'où l'idée d'une hyperbole inconcevable. Chez les Anciens (Virgile, notamment), il relève du renversement de l'ordre naturel des choses – une figure conceptuelle reposant sur une impossibilité de nature, nous dit Greve (2016) – et devient, au Moyen Âge, le « monde renversé » (ou « monde à l'envers »). Il fonctionne, comme le rappelle Blaise (2005), par inversion d'une chaîne rhétorique, de valeurs ou de liaison logique, et peut être employé tant à des fins didactiques que satiriques et fantastiques. L'inversion du *locus amoenus* donne lieu, par exemple, au *locus horribilis*. C'est par le biais du renversement que fonctionne la symbolique

carnavalesque : inversion des valeurs spirituelles et matérielles, des statuts hiérarchiques (de roi à bouffon) et rabaissement du corps dans le registre inférieur (Bakhtine 1987).

Dans la lignée de l'adynaton antique et dans l'esprit du monde renversé, le réalisme grotesque propre à la culture populaire comique du Moyen Âge – parfaitement illustré par la symbolique carnavalesque – mobilise, selon Bakhtine (1987), l'exagération, la profusion, l'excès et des hyperboles nettement appuyées. Pour lui, il ne correspond pas au seul dénigrement négatif de la satire, mais il est plutôt caractérisé par son ambivalence, comme on le voit dans les images du corps grotesque.

Le carnaval se gausse du corps et le célèbre tout à la fois. Il célèbre un corps sensible, alimentaire et sexuel, et en fait un objet risible en le représentant sous un jour grotesque (Bakhtine 1987). À travers ce processus ambivalent de rabaissement dans le registre inférieur – le « "bas" matériel et corporel » (p. 275), les êtres et les choses sont

[d]égradés au niveau du cloaque du corps grotesque, là où se confondent les fonctions de la miction, de la défécation, de la génération, de la parturition [...] [mais ils] se voient en même temps renouvelés, régénérés par leur contact avec le plan matériel et vital de l'existence (Belleau 1983, p. 56).

Les images grotesques mettent ainsi l'accent sur les excroissances et les orifices – le membre viril, le ventre, la bouche qui engouffre, le fondement –, mais aussi le boire, le manger, les besoins naturels, l'accouplement, la grossesse, l'accouchement, la croissance, la vieillesse, les maladies, la mort, le déchiquetage, le dépeçage, etc., car ils sont le lieu où les frontières entre deux corps et entre le corps et le monde sont surmontées – favorisant l'articulation des corps animal et médial –, mais aussi où le début et la fin de l'existence sont indissociables, juxtaposées l'une à côté de l'autre (Bakhtine 1987), comme le carnaval conjoint la mort hivernale et la naissance printanière.

À travers le rire et la célébration, le corps « communique et communie avec la nature, avec le grand être cosmique » (Dubois 1979, p. 26). En effet, le corps grotesque est cosmique et universel. Les éléments qui y sont soulignés sont communs à l'ensemble du cosmos dont il reflète la hiérarchie (Bakhtine 1987). Cette communion entre corps et nature/cosmos n'a pas lieu dans la

frugalité du carême, bien que cette fête soit indissociable du carnaval, mais « dans la profusion des biens, leur dépense excessive, leur exhibition spectaculaire » (Dubois 1979, p. 26), c'est-à-dire dans l'excès, l'excentricité, l'ivresse et la bombance.

Selon Bakhtine (1987), le rire carnavalesque, dont procède le style grotesque, appartient à tous et tout le monde en rit. Il est universel, car « il atteint toute chose et toutes gens » (p. 20), carnavaliers y compris, et parce que le monde entier paraît comique, « connu sous son aspect risible, dans sa joyeuse relativité » (p. 20). Enfin, le rire carnavalesque reste ambivalent : « il est joyeux, débordant d'allégresse, mais en même temps il est railleur, sarcastique, il nie et affirme à la fois, ensevelit et ressuscite à la fois » (p. 20). C'est par l'ambivalence que l'on distingue le rire carnavalesque du rire purement satirique. Ce dernier s'avère négatif, nous dit Bakhtine, car il se place en position d'extériorité vis-à-vis de l'objet de la raillerie, s'oppose à lui et « a pour effet de détruire l'intégrité de l'aspect comique du monde » (p. 20-21). Le rire négatif appartient au seul individu, « [t]andis que le rire populaire ambivalent exprime l'opinion du monde entier en pleine évolution dans lequel est compris le rieur » (p. 21).

Le comique de *Dead Rising* se situe moins dans le registre du grotesque que dans celui du satirique, du rire négatif. C'est le cas dans le traitement réservé aux « psychopathes » présents dans chacun des opus de la franchise. Les psychopathes sont des survivants qui ont perdu la raison lors de l'infestation et ont développé un comportement homicide. Pour reprendre les termes du guide de jeu officiel de *DR3* :

Les affreux événements qui se déroulent à Los Perdidos ont poussé certains survivants au-delà de leur point de rupture. Libérés de leurs inhibitions en raison de l'effondrement de la société, ils laissent libre cours à leurs traits les moins désirables, devenant dans le processus des meurtriers²⁴⁴ (Epstein et Walsh 2013, p. 37, notre traduction).

Selon Josh Bridge, producteur exécutif chez Capcom Vancouver, employé dans le développement de *DR3*, les psychopathes ont été créés sur la base d'un lieu commun de la fiction post-catastrophique, soit le déchaînement de l'instinct animal de l'humain lorsque l'ordre social

²⁴⁴ « The horrid events unfolding in Los Perdidos have driven some survivors beyond their breaking points. Freed from inhibitions because of the societal collapse, they're letting their least desirable traits run rampant, becoming murderous in the process » (Epstein et Walsh 2013, p. 37).

s'effondre : « Nous avons tenté de considérer les psychos comme si, sous la contrainte ou en l'absence des forces de l'ordre, votre animal sortait hors de vous²⁴⁵ » (cité dans Spencer 2013, para. 4, notre traduction). Bridge évoque là la féralisation dont nous avons fait état dans la section 3.1.

Le joueur doit combattre les psychopathes afin de progresser dans le jeu. Dans certains cas, leur mise à mort constitue une condition *sine qua none* pour que le joueur passe à l'étape suivante dans sa mission principale. C'est le cas lors des combats contre Hilde Schmittendorf et le général Hemlock, par exemple. Dans d'autres cas – les plus nombreux – les combats contre les psychopathes constituent des missions secondaires et apportent au joueur des points de prestige supplémentaires ainsi que des armes.

Le carnaval permet des déséquilibres normalement réprimés par l'ordre régnant. C'est ce qui ressort du comportement des psychopathes lorsqu'ils laissent libre cours à la violence. Mais à celle-ci s'ajoutent de nombreux autres excès tels que la luxure et la goinfrerie.

Si le rire carnavalesque, dans son ambivalence, conjoint le rieur et le risible, la dérision et la célébration, le comique et le cosmique, de même que le corps et le monde dans sa représentation du corps grotesque, le corps dépeint dans *Dead Rising* – en particulier lors des missions menées contre les psychopathes –, lui, fait l'objet d'un discours satirique et suscite un rire négatif. Le rieur se situe en position d'extériorité vis-à-vis de l'objet de dérision, position accentuée par le contexte agonistique du jeu, qui fait du psychopathe l'individu à abattre. Ce rire satirique trouve sa place au sein de la rhétorique utopique de l'œuvre : il est gros d'une appréciation négative émise sur un ton comique. Nous verrons en effet que le rire satirique de *Dead Rising* joue dans le registre du « bas » matériel et corporel afin de dénigrer le corps moderne. Mais voyons auparavant avec Berque (2000b) et Le Breton (2013 [2000]) quels imaginaire et médiance se rattachent à ce dernier.

²⁴⁵ « We tried to look at psychos, as if under duress or in absence of law enforcement your animal comes out from inside » (Spencer 2013, para. 4).

Comme l'explique Berque (2000b), Descartes, distinguant chose pensante (*res cogitans*) et chose étendue (*res extensa*), fonde une ontologie (moderne) en vertu de laquelle convergent en un même *topos* la personne individuelle et le corps individuel. L'être se voit ainsi coupé de son corps médial, de sa chôte. La réduction moderne du monde à sa qualité d'objet a entraîné une triple objectification de la corporéité : celle du corps animal par la médecine et celle du corps médial par les sciences de la nature (la dimension écologique du corps médial) et des sciences humaines (sa dimension sociale).

La triple objectification du corps qu'opère la société moderne – par opposition aux sociétés traditionnelles qui inscrivent le corps dans un réseau où sont mis en correspondance l'humain et le cosmos qui l'environne – engendre de ce fait même une triple coupure, selon Le Breton (2008, 2013 [2000]), ou une triple altération ou forclusion, selon les termes de Berque : d'abord, l'humain se voit coupé du cosmos, de sorte que le macrocosme n'explique plus la chair qui, limitée au corps individuel, devient l'objet de l'anatomie et de la physiologie. Ensuite, lors du passage d'une société communautaire à une société individualiste, l'humain se voit coupé des autres, car le corps devient une frontière circonscrivant la personne. En effet, dans une société traditionnelle et communautaire, « le "corps" est le relieur de l'énergie collective [...] À l'inverse, dans les sociétés individualistes, le corps est interrupteur, il marque les limites de la personne, c'est-à-dire là où commence et s'achève la présence d'un individu » (p. 34). Enfin, l'humain se voit coupé de lui-même en raison du fait qu'il conçoit son corps comme différent de lui-même.

Rappelons-le, si les images grotesques – à l'instar de celles analysées par Bakhtine dans l'œuvre de François Rabelais – mettent l'accent sur les excroissances et les orifices, ainsi que, plus largement, sur le bas matériel et corporel, c'est qu'elles représentent un lieu où les frontières entre deux corps et entre le corps et le monde sont surmontées, et où le début et la fin – mort et naissance, hiver et printemps, vieux et nouveau monde, ancienne et nouvelle année – sont indissociables (Bakhtine 1987).

Les tableaux grotesques brossés dans *Dead Rising* lors de la rencontre du personnage du joueur avec les psychopathes, et plus spécifiquement ceux de *DR3*, sur lesquels nous nous pencherons

ici, dépeignent sous un jour grotesque un franchissement pathologique (une transgression) des frontières entre les corps et entre le corps et le cosmos, et ce, davantage sur le mode de la satire que celui du rire inclusif du carnaval, mais toujours dans l'excès et le renversement carnavalesques. Ces tableaux ne mettent pas en scène un corps médiéval en communion avec l'ordre cosmique; ils mettent plutôt en procès, par la satire, un imaginaire moderne du corps, dualiste et individualiste. Les rencontres de Ramos avec les psychopathes que nous allons analyser ci-dessous mettent en évidence une tentative inadéquate et infructueuse de surmonter les frontières entre les corps, et entre le corps et le cosmos. Chaque rencontre provoque au premier regard une mort sans naissance, sans engendrement, mais nous verrons que la recosmisation du corps n'est pas occultée : elle se trouve simplement ailleurs.

Parmi la douzaine de psychopathes que *DR3* oppose au joueur, nous en examinerons six : Dylan Fuentes, Hilde Schmittendorf, Theodore Lagerfeld Jr., Darlene Fleischermacher, Jherii Gallo et Harry "Zhi" Wong.

8.3.1.2.1. Débordements sexuels et violation du corps : Schmittendorf et Fuentes

Afin d'illustrer le franchissement pathologique des frontières, nous commencerons par examiner les cas de Dylan Fuentes et d'Hilde Schmittendorf. L'infestation de morts-vivants et la condition anémique de *Los Perdidos*, suivant une logique carnavalesque, favorise chez les deux antagonistes des débordements sexuels. Il ne s'agit pas, toutefois, de s'adonner à des relations charnelles consensuelles; la pulsion érotique s'exprime dans les deux cas à travers le harcèlement, la contrainte et la violence qu'ils font subir à leurs victimes.

Dylan Fuentes est le maître d'un donjon sadomasochiste aménagé dans une boutique érotique. Il porte une cagoule et un ensemble de cuir, un chapeau et des bottes de cowboy roses et une arme hautement phallique appelée « Lust Cannon », portée sans surprise à la hauteur de l'entrejambe, apte à projeter alternativement du combustible enflammé et de l'azote liquide. En entrant dans la boutique érotique, Nick Ramos aperçoit deux personnes ligotées et bâillonnées, vraisemblablement destinées à servir d'esclaves sexuels à Fuentes et visiblement non consentantes (le regard terrifié qu'elles adressent à Ramos indique qu'elles le supplient de les libérer). Fuentes entre en scène et jette son dévolu sur Ramos, l'invitant par de nombreux sous-

entendus à des échanges de nature érotique : « Est-ce que ça t'aurait d'aller là-bas lécher ces délicieuses sucettes rien que pour moi? » (Game Movie Land 2014, 1:07:00). Lorsque Ramos repousse ses offres, il durcit le ton et lui annonce qu'il demeurera séquestré avec les autres tant qu'il ne s'adonnera pas à son jeu de rôle sexuel :

Cette porte ne s'ouvrira pas tant qu'tu n'auras pas décidé d'être un peu plus... obéissant. Et si tu refuses toujours de m'écouter, je serai dans l'obligation de jouer au méchant papa! Ouhhhhh! [il active le lance-flamme de son Lust Cannon] Et si tu t'décidais à considérer mes propositions? J'aurai peut-être envie d'être plus... coopératif (1:07:23).

Devant le refus de Ramos de s'engager dans les fantaisies de Fuentes, un combat s'amorce dans une séquence interactive*. Lorsque Fuentes réussit à le maîtriser, il le chevauche en simulant l'acte sexuel. Une fois Fuentes vaincu, une nouvelle cinématique s'enclenche, dans laquelle il s'écrie : « Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! T'aurais pas dû m'allumer, petit coquin! » (1:08:23). Puis il tombe à la renverse, son Lust Cannon dressé à la verticale, crachotant un fin filet de fumée avant de retomber à l'horizontale, marquant ainsi la fin d'une lutte aux allures coïtales et l'assimilation de l'orgasme à la mort.

La rencontre de Schmittendorf et Ramos a lieu lorsque ce dernier tente de retrouver des données incriminant les forces de l'ordre dans un commissariat. Caché, il assiste impuissant à l'assassinat d'un couple de survivants par la sergente et un membre des forces spéciales de combat. Schmittendorf, vêtue d'un uniforme évoquant les jeux de rôle érotiques plus que son statut de cheffe de la sécurité, enchaîne les sous-entendus à caractère sexuel et associe étroitement la mort à l'orgasme. Elle se caresse l'entrejambe et la poitrine avant de briser la nuque d'un homme à mains nues, ce qu'elle commente par un « On n'appelle pas ça la petite mort pour rien... » (Game Movie Land 2014, 0:51:10). Lorsque Ramos quitte sa cachette et s'indigne de ses actes, elle réplique par un « Oh, c'est trop mignon! » (0:51:22), puis pose sans préavis les mains de Ramos sur sa poitrine avant de reprendre : « J'adore les apprentis héros! Um! Voyons voir s'il est à la hauteur de mes espérances ou s'il va se dégonfler! » (0:51:25), sous-entendu portant tout autant sur l'héroïsme de Ramos que la capacité de son membre viril à la satisfaire charnellement²⁴⁶. Elle

²⁴⁶ Dans la version originale anglaise, la référence sexuelle est plus nettement appuyée. « Let's see if he stands up to the test or limps out at the end »: « stands up » peut signifier aussi bien « résister » (au test) que « se dresser », alors

ordonne alors à ses hommes de se préparer au combat et lance : « Va y'avoir une de ces orgies! » (0:51:38), signal qu'ils attendent avant de tirer en rafale sur Ramos à la mitrailleuse. Enfin, lorsque le joueur défait la sergente au combat, une cinématique s'enclenche : on la voit faire feu à l'aide d'un lance-roquette sur Ramos, qui l'évite avant de se jeter sur elle et la défenestrer au moment où la roquette explose.

Entraîné dans une chute de deux étages, il voit son atterrissage sur la chaussée publique amorti par la poitrine de la sergente. Son visage y est entièrement enfoui avant qu'il n'en extirpe avec les dents une clé USB contenant des informations compromettantes qu'elle y avait cachées. Les derniers mots prononcés par Schmittendorf avant de rendre son dernier souffle sont consacrés à une saillie à caractère sexuel où se conjoignent à nouveau mort et petite mort : elle assimile le combat entre Ramos et elle à un coït, un lance-roquette à un vit – « La taille, ça compte, mon grand » (0:53:14), dit-elle en déployant son arme – et un tir de roquette à un orgasme – « Ah! C'est pas juste, j'ai... j'ai fini la première » (0:53:26) – qui se solde par la mort.

Tant chez Fuentes que Schmittendorf, l'attouchement sexuel et le coït symbolique deviennent deux manières, pour des corps et des personnes individués, circonscrits dans les limites de leur *topos*, de converger l'un vers l'autre. Toutefois, il n'y est pas question de surmonter des frontières, mais bien de les transgresser. Ainsi, le débordement sexuel du carnaval prend, dans un tel contexte, une signification particulière : le psychopathe déborde sur autrui, franchit ses limites personnelles, de sorte que le corps de la victime cesse de fonctionner comme un interrupteur de l'interaction.

La convergence moderne de la personne et du corps individuels dans les limites d'un même *topos* appelle un certain type d'organisation sociale fondée sur le concept de droit, entendu comme « titre de possession, de contrôle, d'usage ou de libre disposition du bien » (Goffman 1973, p. 43). Certains de ces droits, affirme Goffman (1973), s'exercent sur un territoire, c'est-à-dire un champ d'objets, une réserve, dont l'ayant droit surveille et défend les limites. Parmi les formes de territorialité figure ce que le sociologue appelle la territorialité égocentrique, c'est-à-dire dont la

que « limps out » désigne une impotence (un boitement, mais également la flaccidité, lorsqu'il s'agit du sexe de l'homme).

réserve gravite autour de l'ayant droit. L'une de ces réserves égocentriques est constituée de l'enveloppe, soit minimalement la peau de l'individu, ainsi que ses vêtements.

La transgression des frontières du territoire égocentrique commise par Fuentes et Schmittendorf relève, dans la typologie goffmanienne, du mode de violation de l'enveloppe par le corps, qui peut toucher et donc souiller l'enveloppe d'autrui. Il y a là offense territoriale, dans la mesure où il s'agit d'« empiéter sur une réserve revendiquée par et pour un autre; l'un fait alors fonction d'obstacle au droit de l'autre » (p. 62).

En soi, il ne s'agit pas d'un franchissement pathologique des frontières entre les corps, mais d'une violation de l'ordre de l'interaction dans une société moderne où le corps agit normalement à titre d'interrupteur dans les relations en public. On reconnaît, en commettant l'offense, la validité des frontières qui délimitent le corps moderne et la personne que l'on viole sciemment. Mais n'oublions pas que le franchissement des frontières territoriales a lieu, dans *DR3*, dans le cadre du grotesque. L'insistance du style grotesque sur la figuration hyperbolique des orifices et des protubérances, mais aussi du coït, s'explique par le souci de surmonter les frontières entre les corps, dans la logique de la culture populaire médiévale, soit d'une société communautaire où la personne ne se voit pas circonscrite dans les limites d'un corps individuel et où le corps agit comme relieur de l'énergie collective. Toutefois, ce franchissement se déroule, dans *DR3*, à l'intérieur d'un imaginaire moderne du corps, dans lequel il ne peut signifier qu'une violation territoriale. C'est en ce sens qu'il apparaît comme pathologique : le franchissement grotesque et la volonté, de la part des psychopathes, d'unir leur corps à celui d'autrui se voient neutralisés par un ordre de l'interaction moderne qui agit à titre de surmédiation : ils ne peuvent alors se manifester que sous la forme de l'agression et du combat. De cette interaction, il ne peut résulter qu'une mort sans engendrement.

Qui plus est, ce franchissement apparaît problématique lorsque la violation du territoire égocentrique se fait non pas immédiatement à l'aide d'un segment du corps animal (comme c'est le cas lorsque Schmittendorf force Ramos à lui empoigner les seins), mais médiatement, soit par le biais d'objets, car cette violation s'exprime dans le cadre d'une surmédiation technique. L'acte sexuel, en effet, ne donne pas lieu à la communion immédiate de deux corps, mais à une

rencontre médiata : par le biais d'un lance-roquette, du « Lust Cannon », d'une matraque (dans le cas de Jo Slade, qui s'en sert pour caresser et meurtrir ses victimes) et de la panoplie d'armes que le joueur mobilise selon ses préférences et en fonction de leur disponibilité pour lutter contre ses adversaires. Dans un tel cadre, ces objets ne font pas qu'hyperboliser le phallus dans un coït grotesque, ils illustrent également le recul, au sein d'une société individualiste, de l'interaction en face à face au profit d'une relation médiatisée (surmédiata technique).

8.3.1.2.2. Surmédiata technique et humanité anodonte : Teddy Lagerfeld Jr.

La question de la surmédiata technique est particulièrement prégnante dans l'épisode du combat contre le psychopathe Teddy Lagerfeld Jr. Lagerfeld vit seul dans une villa où Ramos se rend afin d'obtenir de lui les clefs d'une armurerie et munir des survivants de fusils. Lagerfeld apparaît sur un moniteur à partir duquel il communique avec Ramos sans se donner la peine de quitter son bureau, où il passe le plus clair de son temps à jouer à des jeux vidéo et à regarder des films (Spencer 2013). Il n'a aucunement connaissance de l'épidémie en cours. Sa survie reposait auparavant sur le travail de domestiques qui ont déjà déserté la villa au moment où Ramos y fait son apparition. Il communique avec ses visiteurs par le biais d'interphones à partir d'une pièce isolée munie de consoles de vidéosurveillance. Épuisé par sa conversation avec Ramos et peu enclin à l'aider, il tente de s'en débarrasser en lançant des drones armés à sa poursuite. Le combat a lieu en situation de téléprésence : Ramos ne lutte pas physiquement contre Lagerfeld, mais contre des artefacts télécommandés par un antagoniste absent. La villa devient littéralement une extension technique du corps de Lagerfeld. Ce dernier meurt lorsque Ramos accède à son bureau et le confronte en situation de face à face. Certain que Ramos le rejoint pour l'abattre, Lagerfeld panique, fait un arrêt cardiaque et s'écroule dans son fauteuil. Ses sphincters se relâchant à sa mort, il se vide bruyamment les entrailles et une flaque d'urine s'étend à ses pieds au cours d'une cinématique à coloration grotesque.

Contrairement aux épisodes « Fuentes » et « Schmittendorf », celui de Lagerfeld ne témoigne pas d'une transgression pathologique des frontières entre deux corps, mais de l'incapacité de leur rencontre autrement que dans le cadre d'une (sur)médiata technique. Il est donc significatif que la figuration du bas corporel, des orifices et des excrétaions n'ait lieu que lors du décès de Lagerfeld, lorsque le surpassement des frontières devient nul et non avenu.

L'épisode « Lagerfeld » propose également une autre critique du corps. Comme l'écrit Le Breton (2008), le « souci de l'apparence, cette ostentation, cette volonté de bien-être qui pousse à courir ou à se dépenser, à veiller à sa nourriture ou à sa santé, à son apparence ne modifie cependant guère l'effacement du corps qui règne dans la sociabilité » (p. 112). Un effacement moderne qui, selon lui (Le Breton 1999), existe dans l'imaginaire post-humaniste, notamment, où le corps est vu comme une entité précaire, faillible, obsolète, à dépasser grâce à la technologie. Un tel imaginaire fait l'objet d'un discours satirique, dans *DR3*. Lagerfeld est représenté tel un homme négligé (il est nu sous un peignoir de bain et porte des pantoufles), incapable de se déplacer par ses propres moyens (il est greffé à son fauteuil) et dépendant des drones qu'il télécommande ainsi que des domestiques et livreurs qui lui acheminent les biens nécessaires à la satisfaction de ses besoins essentiels. Signe de sa dépendance excessive à la technologie, Lagerfeld prend initialement Ramos pour un livreur et lui demande de faire des achats pour lui, alors que la désertion de ses domestiques a entraîné un état de pénurie dans la villa : il s'agit d'acheter des piles pour ses télécommandes et des croustilles. La contiguïté de ces deux biens essentiels à sa survie suggère que le psychopathe constitue déjà un être hybride, mi-machinique et mi-organique.

Le délaissement du corps en faveur de la technologie fait écho, ici, non pas au techno-optimisme des post-humanistes, mais aux sombres prédictions de Leroi-Gourhan (1964) quant à l'évolution future de l'être humain, dans la mesure où son existence est appelée à reposer toute entière sur ses extensions techniques. L'anthropologue fait état, en effet, d'une « humanité anodonte [...] qui vivrait couchée en utilisant ce qui lui resterait de membres antérieurs pour appuyer sur des boutons » (p. 183). Ainsi, à la dépendance de Lagerfeld envers la technologie correspond l'impotence de son corps animal. Ce corps est devenu, pour lui, « surnuméraire » (Le Breton 2013 [2000]). *DR3* apprécie négativement cet imaginaire techno-optimiste et en démontre, dans ses conséquences les plus extrêmes, l'aspect fatal : la technologie ne libère pas l'être humain de son corps, mais accentue sa vulnérabilité.

8.3.1.2.3. Souillure et consommation excessive : Darlene Fleischermacher

Le franchissement pathologique des frontières entre les corps apparaît également dans la lutte opposant Ramos à la psychopathe Darlene Fleischermacher. Souffrant d'obésité morbide, cette

dernière ne peut se déplacer sans l'aide d'un triporteur électrique. Au début de l'infestation de Los Perdidos, elle investit un buffet à volonté dont elle garde jalousement l'accès. Un extrait d'article de journal apprend plus tard au joueur, dans *Dead Rising 4*, qu'elle est une ex-championne de concours d'ingestion d'aliments.

Le comportement alimentaire de Fleischermacher correspond à la goinfrerie du carnaval, fête où tout un chacun peut s'adonner à la bombance avant d'entrer dans une période de frugalité. Toutefois, chez elle, ce comportement est dépeint de manière répréhensible, son corps délabré illustrant les affres liés à l'abus de nourriture. Elle rejoint le (sur)consommateur dont le régime carné se voit dénoncé dans *Dead Rising 1* par le terroriste Carlito, car elle prend place, comme lui, dans la logique d'un carnaval dévoyé, une logique de surconsommation qu'aucun carême ne bride ni ne rédime. Implicitement, par le biais de la relation transfictionnelle qui unit *Dead Rising 1* et 3, la glotonnerie devient une déviance écologiquement insoutenable.

La rencontre entre Nick Ramos et Darlene Fleischermacher a lieu dans un buffet à volonté. Un survivant affamé tente d'y accéder, mais il est gardé par cette dernière, qui s'écrie, à son approche, en dévorant goulument un pilon de dinde dans un concert de flatulences et de bruits de mastication: « Touchez pas à ma bouffe! » (Game Movie Land 2014, 0:55:50). Lorsque le survivant s'approche du buffet, elle lui projette des assiettes à la figure puis, quand il ignore les tirs de sommation, le massacre à coups de fourchette. Nick tente de la freiner dans sa frénésie meurtrière, mais sa rage se redirige contre lui lorsqu'il lui lance : « J crois qu'vous avez assez mangé » (0:57:04). À quoi elle répond : « Est-ce que tu m'traites... de... GROSSSSSSSE! » (0:57:06), avant de foncer dans sa direction. Suit alors un combat sous forme de séquence interactive. Une fois Fleischermacher défaite, une nouvelle cinématique s'enclenche, dans laquelle elle gémit, en proie à des souffrances causées par une ingestion excessive d'aliments : J me sens vraiment mal! [flatulences] Oh bon sang, j crois bien qu j vais avoir des gaz! [flatulences accompagnées de borborygmes] Tu m as donné une indigestion! Espèce de... porc! Je vais... te... TUERRRRRRRR! » (0:57:54). Elle tente alors une dernière attaque sur Ramos, mais son triporteur glisse dans une flaque d'excrétions et se renverse. Impuissante, elle gît sur le dos, les jambes secouées de spasmes, éructant, flatulant et rendant son repas. Elle meure enfin, étouffée dans ses vomissures.

Cet épisode de *DR3* mobilise le style grotesque lorsqu'il insiste sur la représentation des orifices que sont la bouche et l'anus. L'engloutissement d'aliments, les éructations, les vomissements et les flatulences font l'objet d'hyperboles, s'expriment dans l'exagération. À travers ces orifices, le corps est dépeint comme étant pleinement ouvert sur le monde : les frontières entre les deux sont abolies alors que tout aliment absorbé est immédiatement expulsé sous une forme ou une autre. Toutefois, le double processus d'ingestion et d'excrétion donne lieu à une relation disharmonieuse entre le corps et le monde, à un déséquilibre en vertu duquel le premier se détraque et souille le second. Lorsque Fleischermacher s'investit dans une entreprise de dévoration excessive, la prise d'aliments conduit à une indigestion, et l'élimination des déchets devient problématique au point d'entraîner sa mort. Le franchissement des frontières ne conduit pas à une communion harmonieuse entre le corps et le monde : l'excès sans le contrepoids de la frugalité s'avère létal pour Fleischermacher, dont le corps malade et impotent porte les stigmates de la surconsommation alimentaire. La bombance conduit également à la souillure de l'environnement, puisqu'à l'excès d'ingestion d'aliments répond un excès d'excrétions, et ce dernier, représenté par le buffet à volonté où se cloître Fleischermacher, peine à en absorber les excréta.

L'excès alimentaire de Fleischermacher la conduit à souiller le buffet à volonté comme la consommation écologiquement insoutenable de l'adepte du régime carné conduit à la dévastation de l'écoumène telle que figurée par les infestations de morts-vivants dans la franchise de *Dead Rising*.

Le franchissement pathologique de la frontière entre corps et monde s'accompagne ici d'un autre entre les corps de Ramos et de la psychopathe. La souillure constitue également une violation du territoire égocentrique de Ramos et, plus spécifiquement, pour reprendre une fois encore la typologie goffmanienne, de son enveloppe et de son espace personnel, c'est-à-dire cet espace autour de l'individu « où toute pénétration est ressentie comme un empiètement » (Goffman 1973, p. 44). La violation procède ici par le biais d'excrétions corporelles. Lorsque Ramos entre dans le buffet à volonté, il glisse dans une flaque de vomi et chute, se couvrant une première fois de ces substances métaboliques. Plus tard, Fleischermacher fonce sur lui avec son triporteur et

expulse un jet de vomi dans sa direction. Lors du combat (au cours d'une séquence interactive), cette forme d'agression se transforme en arme puisque le joueur, en glissant dans les excréta, devient momentanément incapable de répliquer aux attaques de la psychopathe. La violation est ponctuée de répliques par lesquelles Ramos exprime son dégoût non seulement en réaction aux éclaboussures qui maculent son corps et ses vêtements, mais également aux effluves malodorants qui émanent de ses éructations et flatulences, en envahissant son espace personnel : « Eurk... ça shlingue! [...] Mais c'est d'la démente! Aaaah, putain, c'est horrible! » (0:57:19).

Ici comme dans les épisodes « Schmittendorf » et « Fuentes », il y a dérision et rabaissement sans la contrepartie positive de la célébration du corps grotesque. Le franchissement des frontières entre les corps individuels se limite à une violation du corps de l'autre, et les interactions entre les antagonistes se soldent encore par une mort sans engendrement. Enfin, le franchissement des frontières entre le corps et le monde conduit à une relation dysharmonique et délétère qui souligne, à l'instar des infestations de morts-vivants, l'insoutenabilité écologique d'un mode de vie moderne axé sur une surconsommation non bridée par sa contrepartie qu'est la frugalité.

8.3.1.2.4. Le corps cosmétique : Jherii Gallo

Pour revenir à Berque (2000b), si l'humain somatise le monde en se le représentant, il le fait également en l'inscrivant sur et dans son corps par la parure, les peintures, les tatouages corporels et le marquage de la chair (scarifications, circoncision, etc.), pratiques dont témoigne la parenté étymologique des termes « cosmos » et « cosmétique », dérivant tous deux du grec ancien κόσμος et désignant tout à la fois le monde, l'univers, d'une part, et, d'autre part, l'ordre, la parure. Toutefois, le recoupement dans un même *topos* de la personne et du corps individuels a brisé cette unité formée du corps et du monde somatisé; il a entraîné une décosmisation de la corporéité humaine et, par le fait même, un culte du corps, car

cet objet de salut [selon l'expression de Baudrillard, dans *La Société de consommation*], il importe de lui accorder les soins que mérite le fétiche qu'il est devenu par l'abstraction de son *topos* hors de sa *chôra* [...] En effet, de même qu'oublier les rapports sociaux qui font la valeur d'une marchandise est fétichiser celle-ci en la chargeant de cette valeur, de même, forclure notre corps médial mène à fétichiser notre corps animal (p. 341).

À cela s'ajoutent les mots de Le Breton (2008) : « C'est bien la perte de chair du monde qui force

l'acteur à se pencher sur son corps pour donner chair à son existence » (p. 109). Le fétiche qu'est le corps moderne, choyé par la société de consommation – en particulier dans cet imaginaire qui accompagne le processus d'individualisation en pleine accélération à partir des années 1980 – devient l'objet d'un impératif de jouissance – c'est ce que montrent les épisodes impliquant Schmittendorf et Fuentes –, mais aussi d'un surinvestissement de l'hygiène, du cosmétique (entendu au sens de « parure », mais sans sa dimension cosmique), de la mode, de la chirurgie esthétique et du sport, notamment (Berque 2000).

C'est au culte du corps que s'attaque *DR3* à travers la figure de Jherii Gallo. Il s'agit d'une culturiste venue à Los Perdidos pour participer au concours Miss Muscles Californie. Ramos la rencontre dans une salle de sport où elle admire son corps musculeux avec ostentation : « Oh... oh! Ouais, tu es incroyable, Jherii! [...] [elle gonfle ses biceps et les admire] Bon sang, c'que t'es belle! Tu l'sais? T'es une gagnante! » (Game Movie Land 2014, 1:17:03). Ramos tente de l'avertir du danger qu'elle court en demeurant seule sur place et, se méprenant sur son identité de genre, l'appelle à deux reprises « monsieur », ce qui attise sa colère et déclenche une séquence de combat.

À travers son dualisme, nous dit Le Breton (2013 [2000], 2008), la modernité n'oppose plus l'âme, mais bien l'humain à son corps, à la manière d'un dédoublement où agir sur ce dernier permet de modifier l'esprit : « Le corps, détaché de l'homme, devenu objet à façonner, à modifier, à moduler selon le goût du jour, vaut pour l'homme, en ce sens que modifier ses apparences revient à modifier l'homme lui-même » (2016, p. 110). C'est ce dont il est question avec le cas de Jherii, puisque son estime de soi demeure indissociable du travail qu'elle opère sur son corps, devenu un double d'elle-même à façonner, surinvesti par la musculation. Ce travail relève de la seule parure (du cosmétique sans la dimension cosmique) et témoigne d'une décosmisation de la corporéité humaine, cette dernière étant circonscrite dans les limites du *topos* auxquelles correspond également la personne individuelle.

Satirique, l'épisode « Jherii Gallo » suscite un rire négatif. Ici, le corps moderne hypertrophié par le surinvestissement sportif devient la victime du dénigrement. Grotesque, le corps l'est en vertu du souci pathologique que lui accorde Gallo, liant son développement musculaire excessif à la

poursuite d'une quête individuelle (remporter le concours Miss Muscle Californie) empreinte de vanité. Ce dernier terme est pris à la fois comme satisfaction de soi exagérée et de vacuité, dans la mesure où une telle quête est vidée de son sens²⁴⁷, témoignant d'une mise à distance acosmique de soi et du corps. L'exagération carnavalesque est à voir dans le corps excessivement musculeux de Gallo, hypertrophié au point où Ramos faillira à associer la culturiste au genre auquel elle s'identifie. Elle se donne également à voir dans sa mise à mort non moins carnavalesque : Gallo meurt écrasée, lorsque son armoire à trophées lui tombe dessus.

L'abolition des frontières entre les corps s'incarne ici aussi dans le combat. L'abolition des frontières entre le corps et le monde passe, quant à elle, non par une transgression, comme c'est le cas chez Schmittendorf, Fuentes et Fleischermacher, mais par le déploiement du corps animal dans le milieu. Comme en témoigne la cinématique succédant au combat entre Gallo et Ramos, le corps de la culturiste, en se vidant de son sang, se déploie littéralement dans la salle de musculation où elle s'entraîne en raison de l'excès de violence du combat. Une fois encore, il y a mort sans engendrement et rire (funeste) sans célébration.

8.3.1.2.5. Le corps cosmique : Harry « Zhi » Wong

Premier psychopathe que Ramos confronte, Harry « Zhi » Wong occupe un jardin zen dont il veille à la tranquillité en passant par les armes quiconque y fait irruption, à commencer par les survivants venus y trouver refuge. Vêtu comme un moine bouddhiste, il porte un *kesa*²⁴⁸, des socques en bois et des *mâlâ*²⁴⁹ au poignet et autour du cou. Lorsque Ramos entre dans le jardin, Wong médite sur le toit d'un pavillon. Des déconvenues professionnelles et familiales semblent à l'origine de sa rage homicide, cristallisée par l'épidémie de morts-vivants.

La violence de Wong se canalise à travers une vision du monde inspirée par (et gauchissant) les philosophies extrême-orientales, à commencer par le taoïsme, que signale le symbole du yin et du yang qu'il arbore sur son front, et le bouddhisme, annoncé par le jardin zen, la quête de quiétude,

²⁴⁷ Rappelons que chez Berque (2000b), le sens est à prendre non seulement comme signification, mais également comme direction allant de l'univers (le chimico-physique) vers la vie (organique), puis l'écoumène et inversement. L'acosmie moderne et la conception du corps qui s'y rattache brisent donc ce sens.

²⁴⁸ Robe bouddhique.

²⁴⁹ Chapelets employés dans la récitation des mantras.

le *kesa* et les *mâlâ*. À première vue, cette vision du monde propose une médiance marquée par la cosmicité. Par exemple, dans la philosophie taoïste, le *yin* et le *yang* sont tous deux compris dans le *qi*, énergie vitale ou primordiale analogue au *pneuma* (ou souffle divin) de l'Antiquité grecque (Needham 1956). Le *qi* forme, à travers un ensemble de méridiens, un réseau qui relie entre elles les différentes parties du corps humain ainsi que le corps à l'univers tout entier (Li et Zhao 2012). Toujours dans le taoïsme, l'humain trouve son séjour sur terre en suivant *li*, la loi interne en vertu de laquelle il est relié à l'ordre de l'univers, et il atteint la liberté « en épousant, dans le non-désir et le non-intervenir, le grand mouvement naturel du cosmos » (Stevens 1986, p. 75). Cette conception préside à une forme de solidarité entre les êtres et l'univers, proche de la sympathie universelle des Stoïciens et fort éloignée de la philosophie moderne, où personne et corps individuels se recoupent dans un même *topos* en une entité opposant sujet et objet. Le Tao propose donc une médiance cosmique. Toutefois, cette médiance se voit gauchie par Wong. Il accuse en effet l'univers d'être responsable de ses déconvenues : « Esprit de l'univers a tué bonheur à moi, alors... moi aussi devoir tuer. Quiconque ose perturber paisible jardin doit mourir! » (Game Movie Land 2014, 0:16:41). Puis, défait en combat singulier par Ramos, il lève un poing rageur vers le ciel et s'adresse à l'univers avant de mettre fin à ses jours :

Pourquoi m'as-tu abandonné? Je me fais virer. Ma femme me quitte pour un pauvre type qui vend des frigos. Mes enfants sont tous devenus des sales gosses sans respect. Maintenant, ça! Une putain d'épidémie de zombies! C'est une blague? Va te faire foutre, sale ordure! (0:17:55)

Wong place l'univers à distance de soi, suivant une posture moderne. Il l'altérise et l'affuble du rôle d'antagoniste : ce dernier est jugé responsable par Wong de ses drames personnels et de l'épidémie. Wong se venge de lui en apportant la mort et en l'injuriant. Dès lors, il s'extraît lui-même de ce réseau d'énergie au sein duquel chacun est constitutif de l'ensemble qu'est l'univers; il s'en désolidarise, s'en aliène. S'il désigne l'univers comme son interlocuteur – il regarde le ciel et y dirige son poing lorsqu'il s'adresse à lui comme il s'adresserait à un quelconque individu –, son suicide par auto-décapitation signale une volonté de mettre fin à toute communication, à toute communion avec l'univers. La mutilation et le dépeçage du corps carnavalesque marquent une volonté de surmonter les frontières entre le corps et le monde; le suicide joue ici un rôle inverse, et ce, en raison de l'incapacité de Wong de demeurer dans l'ordre cosmique auquel il adhérerait jusque-là.

Pourtant, la tentative de surmonter les frontières entre le corps et le monde n'est pas totalement absente chez Wong, du moins jusqu'à sa démission finale. Dans la séquence de combat l'opposant à Ramos, il place son comportement homicide et guerrier sous l'égide du dépeçage carnavalesque lorsqu'il tente de rompre la juxtaposition moderne personne/corps individuels, ce dont les deux répliques suivantes témoignent : « Moi sortir ta puanteur! » (0:17:15) et « Sors de ton corps, deviens zen! » (0:17:31). Dans les deux cas, il s'agit de permettre à Ramos de déborder les limites de son *topos*, de se répandre dans le monde – les répliques sont proférées alors que Wong tente d'éviscérer Ramos avec un guandao, l'équivalent chinois de la hallebarde européenne. Mais cette tentative s'exprime, ici aussi, de manière pathologique, soit à travers une rage meurtrière, de la main d'un homme qui se désigne alors, avant de le renier, comme l'exécuteur de la volonté de l'esprit de l'univers.

8.3.1.2.6. La célébration du corps et le franchissement des frontières

Le dénigrement du corps moderne suscite un rire négatif, satirique, loin de celui, inclusif, de la culture populaire médiévale. C'est que le comique de *DR3* fonctionne suivant la logique de la rhétorique utopique, c'est-à-dire en articulant les principes appréciatif et amélioratif. Dès lors, il ne conjoint pas dans le grotesque, de manière ambivalente, la dérision et la célébration du corps. Il fait du corps moderne l'objet d'une satire et lui oppose, en contrepartie, sa propre conception du corps, les deux visions étant articulées par la nature agonistique du jeu opposant le personnage du joueur à ses antagonistes, les psychopathes. Suivant cette logique, il y a bien opposition entre mort du monde ancien et engendrement d'un monde nouveau, soit entre la mise à mort d'une conception moderne du corps et la mise en valeur d'une conception alternative, illustrée par l'épanouissement du corps animal de Nick Ramos.

Une telle transformation a lieu lorsque Ramos absorbe autrui (les psychopathes) et l'inscrit à même les limites de son corps animal, le somatise. En effet, chaque victoire de Ramos contre les psychopathes permet au joueur de gagner des points de prestige (« PP ») : de 20 000 à 40 000 PP, selon le niveau de difficulté rencontré. Les points de prestige autorisent le joueur à progresser en niveaux d'expérience et donc de passer par étape du niveau 1 au niveau 50 au cours de la partie. Précisons qu'accomplir certaines missions, sauver des survivants et tuer des morts-vivants

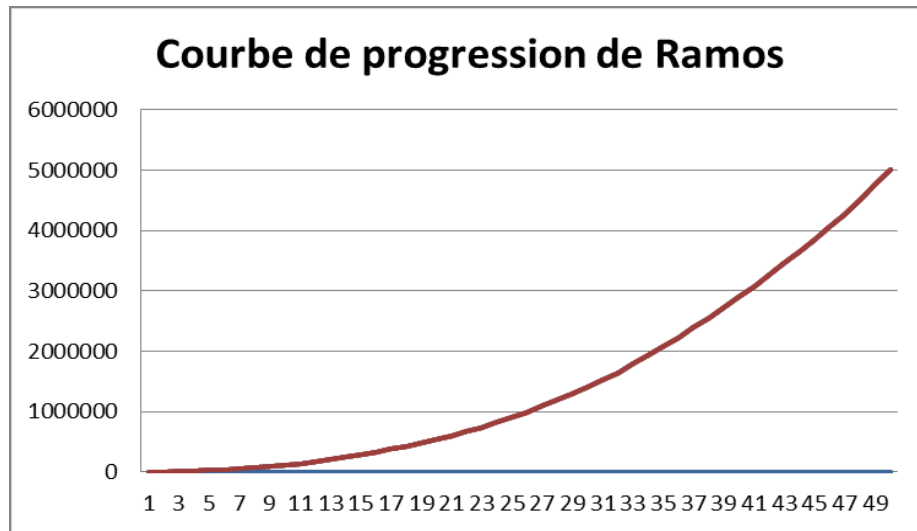
rapportent également des PP. Le tableau ci-dessous rend compte du niveau correspondant au nombre de PP accumulés.

Tableau 4 – Niveaux d’expérience et nombre de points de prestige correspondants

Niveau	PP		Niveau	PP
1	0		26	990000
2	5000		27	1090000
3	11000		28	1190000
4	18000		29	1300000
5	27000		30	1410000
6	38000		31	1520000
7	50000		32	1650000
8	65000		33	1790000
9	85000		34	1930000
10	110000		35	2080000
11	140000		36	2230000
12	175000		37	2390000
13	210000		38	2550000
14	250000		39	2720000
15	290000		40	2890000
16	330000		41	3070000
17	380000		42	3260000
18	430000		43	3450000
19	480000		44	3650000
20	540000		45	3850000
21	600000		46	4060000
22	670000		47	4280000
23	740000		48	4510000
24	820000		49	4750000
25	900000		50	5000000

Source : Epstein et Walsh 2013.

À titre de comparaison, 40 000 PP assurent une progression du niveau 1 au niveau 6. Toutefois, lorsque le joueur atteint un nouveau niveau, le nombre de PP requis pour accéder au niveau supérieur augmente, comme l’illustre la courbe de progression ci-dessous (graphique 6). Par exemple, il suffit d’obtenir 5 000 PP pour passer du niveau 1 au niveau 2, mais il en faut 250 000 pour passer du niveau 49 au niveau 50.



Graphique 6 – Courbe de progression de Nick Ramos.

Source : l'auteur, d'après Epstein et Walsh 2013.

Légende :

Axe vertical : nombre de points de prestiges accumulés;

Axe horizontal : niveau d'expérience.

À chaque fois que le joueur atteint un niveau supérieur, il dispose de points d'attributs supplémentaires : 1 point entre les niveaux 1 et 15, deux points entre les niveaux 16 et 30 et 3 points entre les niveaux 31 et 50. Ces points d'attributs sont alors convertis en de nouvelles compétences qui assurent une progression du joueur en termes de force et d'habiletés. Ainsi, malgré le fait que les psychopathes transgressent les frontières entre les corps de manière pathologique, il ressort de leur confrontation avec Ramos la possibilité d'œuvrer à la constitution d'un corps de mieux en mieux adapté à son milieu. Cette progression paraît à première vue individuelle, mais nous verrons plus loin que les missions accomplies par Ramos œuvrent au bien de sa communauté, soit la part collective de son corps médial. Il ressort donc de tels combats la possibilité d'affermir la relation de solidarité qui unit les corps animal et médial.

Les compétences acquises par le joueur au cours de sa progression se répartissent en huit rubriques : « catégories de combo », « vie », « inventaire », « corps-à-corps », « à distance », « mécanique », « agilité » et « astuces ». Les améliorations de la rubrique « vie » augmentent le nombre de points de vie dont dispose le joueur, soit le nombre de blessures qu'il peut recevoir avant de mourir. La rubrique « agilité » concerne l'augmentation des capacités de déplacement du joueur : ce dernier peut alors courir plus longtemps, avec davantage de manœuvrabilité, diminuer

le temps de récupération après une course, une esquive ou après avoir été temporairement affaibli à la suite d'une attaque, naviguer plus facilement dans une foule de morts-vivants et sauter sans se blesser. La rubrique « inventaire » concerne l'augmentation du nombre d'objets que le joueur peut transporter, soit des armes et de la nourriture, dont la fonction est de restaurer les points de vie perdus. La rubrique « mécanique » permet d'augmenter la production d'armes et de véhicules de type « combo », de voyager avec un plus grand nombre de survivants, d'accroître la puissance de poussée des véhicules (et donc d'éviter les ralentissements lorsqu'ils écrasent des morts-vivants), leur durabilité et le nombre de points de dégât qu'ils occasionnent en percutant des ennemis. La rubrique « corps-à-corps » concerne l'apprentissage de meilleures techniques de combat au corps-à-corps, rallonge la durabilité des armes avant qu'elles ne soient inutilisables, et augmente les dégâts qu'ils infligent aux ennemis. La rubrique « astuces » accroît la capacité d'apprentissage par les livres, le nombre de survivants pouvant combattre aux côtés du joueur, le nombre de points de prestige gagnés et la fréquence des attaques spéciales. Enfin, la rubrique « à distance » concerne les combats menés de loin (armes à feu, arbalètes, arcs, explosifs) : augmentation du nombre et de la puissance des projectiles et des explosions, et diminution des dégâts reçus par le joueur par balles ou lors d'explosions. Nous examinerons d'ailleurs la rubrique « catégories de combo » plus loin (section 8.5.1.).

Plus le joueur interagit avec son milieu et plus grande est sa capacité à répondre aux défis qu'il lui proposera ultérieurement. Les différents attributs que le joueur obtient au fil de sa progression correspondent tous à ces défis. Par exemple, le prolongement de la durée de la course et les capacités à fendre les foules et à esquiver les coups permettent au joueur de circuler dans une ville submergée de morts-vivants sans perdre à coup sûr la vie dans l'opération.

L'arbre de progression du joueur formalise la somatisation de l'autre par Ramos; ce dernier l'inscrit dans sa chair, dans les limites de son corps animal. Par ce phénomène, les frontières entre son corps et le corps des psychopathes vaincus sont abolies. La structure formelle du jeu, quant à elle, avalise et « célèbre » le franchissement des frontières en favorisant la progression en force et en habileté de Ramos et, donc, en améliorant son aptitude à répondre aux défis que son milieu lui offrira par la suite. Elle le fait également en sanctionnant positivement l'accomplissement des différents défis par une victoire.

8.4. *DEAD RISING 3* ET LA DÉSALTÉRISATION DU MILIEU URBAIN

Dans *DR3*, la célébration du corps dans le grotesque carnavalesque est également présente à travers la mise en scène de la tension entre altération et désaltération du milieu urbain. Si les combats entre Ramos et les psychopathes illustrent le franchissement pathologique et infructueux des frontières entre les corps (Schmittendorf, Fuentes, Lagerfeld et Fleischermacher) ainsi qu'entre le corps et le monde (Fleischermacher, Gallo et Wong), nous examinerons maintenant de manière plus spécifique le mort-vivant comme figure synecdochique du non-lieu et la constitution d'une communauté cinétique (section 6.6.5.1.). Il s'agit de comprendre comment *DR3* célèbre le franchissement des frontières entre les corps, et entre le corps et le monde, par le biais de la somatisation du milieu ou, en d'autres termes, par une mise en phase des corps animal et médial.

Il existe, souligne Maheux (2013), deux formes narratives fondamentales dans les fictions de morts-vivants : la forme sédentaire et la forme nomade. Dans le premier cas, les protagonistes survivent en investissant des lieux fixes, généralement isolés, qu'ils fortifient. On pense notamment à la première trilogie filmique de George A. Romero, où l'action se déroule respectivement dans une ferme, un centre commercial et un bunker militaire. Dans le second cas, la forme nomadique, la survie passe par de perpétuels déplacements. Selon Bishop (2015), la transition du sédentaire au nomadique, dans le cinéma américain, résulte d'un délaissement des conventions traditionnelles du gothique en faveur d'une nouvelle esthétique mondialisée (« *globalized Gothic aesthetic* »), ou « *globalgothic* » (expression qu'il emprunte à Glennis Byron), mais aussi de l'influence de jeux vidéo de morts-vivants – à l'instar de la franchise *Resident Evil* – et de l'adoption d'une politique étrangère interventionniste aux États-Unis après les attentats du 11 septembre 2001. Dans les films de morts-vivants correspondant à cette esthétique, écrit Bishop,

[p]lutôt que de « demeurer en place », les protagonistes de plusieurs films [de morts-vivants] [...] passent la majorité de leur récit en « *road trips* » prolongés, localisant et abandonnant à répétition de possibles zones sécuritaires afin de rechercher quelque terre promise utopique ou lieu de sauvetage ou de rédemption²⁵⁰ (p. 23).

²⁵⁰ « Instead of “staying put,” the protagonists in many films [...] spend the majority of their narratives on extended “road trips,” repeatedly locating and abandoning possible safe zones to seek some kind of utopian promised land or site of rescue and redemption » (Bishop 2015, p. 23).

Parmi ces films, on compte *Diary of the Dead*, *Shaun of the Dead*, *World War Z* et *Zombieland*, par exemple. Mais cette transformation touche également les autres médias : la bande-dessinée (*The Walking Dead*), la série télévisée (*Fear the Walking Dead*, *The Walking Dead*, *Z Nation*) et le roman (*World War Z*).

Les œuvres de la franchise *Dead Rising* articulent étroitement les formes sédentaire et nomade du récit de morts-vivants. L'action de chacun des quatre jeux principaux de la franchise, mais aussi de *Off the Record* et des films *Watchtower* et *Endgame*, se déroule dans une zone de quarantaine. Mais ces zones constituent moins des espaces sécuritaires qu'elles n'enclosent la menace. Elles forment le terrain de jeu carnavalesque dans lequel évolue le joueur et où se sont propagés les morts-vivants. Ce monde ouvert et sans cesse parcouru oblige à accomplir les missions primaires et secondaires (ou « quêtes », éléments essentiels des jeux de rôle vidéo) nécessaires pour remporter la partie et améliorer les capacités du personnage qu'il incarne. À l'intérieur de ces zones de confinement, on trouve des zones sécuritaires (« *safe zones* »), à l'instar de la salle de surveillance du centre commercial de Willamette dans *Dead Rising 1* et de l'abri d'urgence de *Dead Rising 2*. Dans *DR3*, il en existe plusieurs pour chacun des quatre quartiers de Los Perdidos. Ces zones incluent un motel, un bureau, des magasins et une école. Il s'agit d'espaces inaccessibles aux morts-vivants dans lesquels le joueur ne risque aucune attaque.

Si les différentes œuvres composant la franchise *Dead Rising* se déroulent généralement dans des zones de quarantaine (ce n'est toutefois pas le cas de *Dead Rising: Road to Fortune*, par exemple, qui se déroule sur la route), elles ne sont jamais entièrement coupées de l'extérieur. Par exemple, les personnages continuent de recevoir des bulletins d'information et donc des nouvelles du monde extérieur. Qui plus est, chaque récit implique des enjeux se déroulant à plus large échelle. Ainsi, les foyers de contamination se multiplient à travers l'ensemble du territoire américain, impliquant des activités extraterritoriales (les recherches menées à Santa Cabeza), une société pharmaceutique, Phenotrans, que l'on devine transnationale, et une volonté, de la part des protagonistes, souvent issus du milieu journalistique (à l'instar de Frank West et de son émule, Chase Carter), de dénoncer sur la place publique les complots ourdis par le gouvernement et Phenotrans.

Nous verrons maintenant comment se présentent plus spécifiquement les tensions entre sédentarité et nomadisme, d'une part, et comment s'intriquent les différentes échelles dans *DR3*, d'autre part, quand nous décrirons le milieu urbain de Los Perdidos.

8.4.1 Le milieu urbain et les non-lieux de Los Perdidos

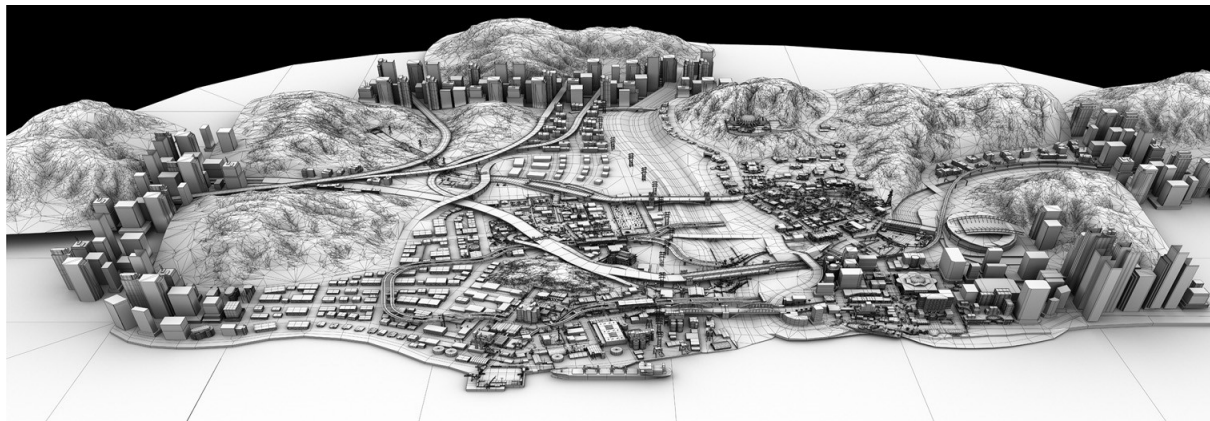
La zone de quarantaine de Los Perdidos se compose de quatre quartiers occupant des fonctions spécialisées et reflétant plusieurs réalités socioéconomiques. Central City constitue le centre-ville commercial de la ville. South Almuda, le district industriel, Ingleton, la banlieue commerciale défavorisée et Sunset Hills, la banlieue commerciale aisée. Une rivière divise la ville en deux : Ingleton et South Almuda occupent la rive gauche, Sunset Hills et Central City, la rive droite. Seuls deux ponts et un tunnel de métro permettent de la franchir. Une autoroute à six voies contribue également à partitionner Los Perdidos, isolant nettement Ingleton et Sunset Hills au nord, et South Almuda et Central City au sud. Les quatre quartiers de Los Perdidos constituent donc autant d'îlots distincts et enclavés. Seules six voies d'accès permettent (laborieusement) de circuler entre eux : quatre routes ou viaducs, une autoroute et un tunnel de métro.

Figure 5 – Carte de Los Perdidos



Source : Symtry Design (2017)

Figure 6 – Maquette de Los Perdidos



Source : Symtry Design (2017)

Les différents espaces jouables et explorables de la ville sont extérieurs (autoroutes, rues, ruelles, places publiques, terrains vagues, espaces de stationnement, toits, etc.), mais aussi intérieurs (maisons, magasins, restaurants, édifices publics, tunnels souterrains, entrepôts, usines, etc., pour un total de 156 espaces différents).

En comparant la maquette de Los Perdidos telle que conçue par Randolph Stayer (Symtry Design 2017), architecte en chef des niveaux de *DR3* (« *lead level architect* ») (figure 6), à la carte du jeu (figure 5), où les sections colorées représentent les espaces jouables et explorables, soit l'ensemble de la zone de quarantaine, on constate que ces derniers occupent une fraction seulement de la superficie totale de la ville modélisée. Les espaces excédentaires servent à la fois d'arrière-plan et de points de repère afin de faciliter la navigation du joueur dans Los Perdidos. Significativement, ces espaces, non accessibles au personnage du joueur, situés en périphérie nord, ouest et est des quatre quartiers, sont essentiellement constitués de bouquets de gratte-ciels et appuient le caractère mégapolitain de Los Perdidos, alors que les espaces explorables se composent pour la grande majorité d'entre eux d'habitations limitées à un ou deux étages²⁵¹.

La superficie des espaces jouables de *Dead Rising* demeure particulièrement réduite en comparaison des jeux qui lui sont contemporains. Une rapide estimation nous permet d'établir celle-ci à un peu plus de 500 000 m²²⁵² à l'échelle des personnages. À titre d'exemple, *Grand Theft Auto V*, sorti la même année et se déroulant également dans une ville inspirée par Los Angeles, s'étend sur 127 km². Aussi métropolitaine Los Perdidos soit-elle, la superficie de sa zone de quarantaine demeure, *grosso modo*, cinq fois supérieure à celle de la cité médiévale de Sarlat (c'est-à-dire la portion intramuros de la ville), qui représente 10,93 hectares²⁵³, soit moins de 0,11 km² (Ministère française de la culture 1979), mais néanmoins cinq fois inférieure à celle de Paris à la charnière des XII^e et XIII^e s. (la portion intramuros de la ville, soit à l'intérieur de

²⁵¹ Nous sommes loin, ici, du gigantisme de Gotham City, mégapole fictionnelle inspirée de New York et cadre du jeu à monde ouvert *Batman: Arkham Knight* (2015), par exemple. Si la superficie de Gotham ne représente que 5 km² au sol, à l'échelle des personnages, les gratte-ciels surdimensionnés y sont légion et augmentent considérablement l'étendue de l'espace de jeu²⁵¹. Ainsi, la ville compte un édifice de 460 mètres, deux autres mesurent entre 300 et 399 mètres, 10 entre 200 et 299 mètres et 23 entre 100 et 199 mètres (Shtevay 2016).

²⁵² En l'absence d'informations à cet effet, nous fondons notre calcul de la manière suivante : l'autoroute 110 de Los Perdidos compte 6 voies. Les standards américains (selon le Interstate Highway Standards) fixent à un minimum de 3,7 mètres la largeur d'une voie. La largeur moyenne de l'autoroute, sur la carte de Los Perdidos (estimée à un peu plus de 31 mètres, en comptant le parapet séparant les voies à contresens et les bandes d'arrêt), devient alors notre mesure de référence pour calculer la superficie totale de la carte. Une autre manière de procéder consiste à se baser sur la superficie de la carte de *Dead Rising 1*. L'action de ce jeu se déroule dans un centre commercial et fait référence à *Dawn of the Dead*, filmé dans le centre commercial (existant) de Monroeville (Pennsylvanie), dont la surface représente 131 800 m² pour un peu plus de 150 magasins. Le Willamette Parkview Mall en contient 78 et pourrait donc, suivant le ratio m² par magasin de Monroeville, représenter une surface de 68 500 m². À partir d'une image juxtaposant les cartes des différents opus de la franchise (voir emilygera 2013), on peut estimer la carte de *DR3* à huit fois celle de *DR1*, pour une superficie de près de 550 000 m².

²⁵³ Superficie comparable à cette autre cité médiévale célèbre qu'est Carcassonne.

l'enceinte de Philippe Auguste) (Cazelles 1966), c'est-à-dire à l'époque où Sarlat connaît son apogée. Cette enclave protégée de l'hypertrophie des milieux urbains métropolitains demeure donc cognitivement à l'échelle de l'habitant, ce qui s'avérera important en ce qui a trait à l'organisation sociale qui y est proposée et que nous verrons un peu plus loin.

Cette mise à l'échelle se voit renforcée par les préoccupations des concepteurs de Los Perdidos d'offrir au joueur des points de repères afin de guider le joueur. Tout d'abord, comme dans la presque totalité des jeux vidéo, le joueur dispose d'une carte de la ville grâce à laquelle il peut en tout temps se repérer et connaître les destinations liées à ses différents objectifs à accomplir. Ensuite, les gratte-ciels figurant en arrière-plan, comme nous l'avons déjà mentionné, servent de bornes au joueur pour s'orienter. L'autoroute partitionnant la ville sur son axe est-ouest se voit émaillée de camions de livraison à l'arrêt, peints à l'effigie de magasins emblématiques du jeu ayant pignon sur rue dans les différents quartiers de Los Perdidos. Leur fonction, en sus du ravitaillement en nourriture et en armes est, ici aussi – du moins selon Stayer (Symtry Design 2017) – d'offrir des balises au joueur lorsqu'il prend la route. Enfin, chaque quartier possède son architecture, son plan urbanistique et ses magasins et édifices publics propres, ce qui contribue à la fluidité de la navigation.

Objet d'une quarantaine, nous l'avons déjà mentionné, Los Perdidos est coupée du monde extérieur. Si les morts-vivants y circulent par milliers, seules quelques dizaines de survivants épars y vivent encore, à quoi s'ajoutent un nombre plus ou moins équivalent d'antagonistes humains, soit les membres des forces spéciales chargés d'assurer la quarantaine et les psychopathes, notamment. Dès lors, l'être-ensemble lui-même se situe à l'échelle, cognitivement parlant, loin de la multitude anonyme que dépeignent les fictions se déroulant dans les mégapoles telles que Los Angeles.

Deux lieux spécialisés de Los Perdidos occupent une fonction fondamentale, en égard à la jouabilité²⁵⁴ de *DR3* : les zones sécurisées et les voies de circulation. Les zones sécurisées, au

²⁵⁴ Centrale dans les études vidéoludiques, la « jouabilité » (« *gameplay* », en anglais) présente deux types de définitions. Une définition émique du terme (mobilisée par les joueurs et les différents acteurs de l'industrie du jeu) en fait un synonyme des phases interactives du jeu vidéo, par opposition aux cinématiques. Une définition étique,

nombre de neuf, occupent une double fonction : d'abord, entreposer les armes récoltées lors de la partie (ressources nécessaires à l'accomplissement des différentes missions). Ensuite, elles constituent le lieu de regroupement et de gestion des survivants rescapés par le joueur. Chaque zone sécurisée contient en effet un tableau de bord des survivants à partir duquel le joueur gère la composition des membres du groupe qui l'accompagneront lors de ses déplacements. Ces zones et les quartiers enclavés qui les renferment – îlots au sein d'une ville morcelée – s'avèrent des lieux anthropologiques (Augé 1992), soit les lieux d'une expérience de relation au monde et de socialité, cette dernière étant incarnée par la formation d'une communauté de survivants. Si la socialité de quartier résulte de la proximité spatiale des habitants, dans le cas de *DR3*, elle repose sur les efforts du joueur pour décroiser les individualités solitaires, ce qu'il fait en naviguant sans relâche entre les quartiers enclavés afin de réunir les survivants isolés par le flot de morts-vivants en une communauté cinétique (nous y reviendrons).

Les voies de circulation, quant à elles, comprennent l'ensemble du réseau de transport assurant la navigation du joueur et des survivants à travers la ville. Ces voies sont essentielles dans la mesure où la majeure partie du temps consacré aux quêtes par le joueur (principales et annexes) s'épuise dans le déplacement, souvent entre des points de la ville diamétralement opposés. En ce sens, *DR3* est caractéristique des fictions de morts-vivants contemporaines, moins axées sur la sécurisation de lieux fixes (sédentarisme) que sur le mouvement (nomadisme). Les voies de circulation canalisent les morts-vivants qui arpentent la ville. Les emprunter s'avère périlleux, le joueur devant faire preuve d'une grande maîtrise au combat ou dans l'art de l'évitement.

De telles voies constituent des non-lieux connectifs (section 6.6.5.1), omniprésents dans la franchise *Dead Rising*. Ainsi, le premier volet et une part conséquente du quatrième volet se déroulent dans un centre d'achat, le Willamette Parkview Mall, situé en plein cœur de la ville, et le second volet, dans une ville-casino. Dans *DR3*, il existe deux types de non-lieux. Le premier, implicite et non représenté dans le jeu à proprement parler, apparaît sous la forme d'un réseau

issue de la ludologie, en fait un espace de médiation entre le joueur et les règles ou procédures du jeu (sa structure formelle). Elle désigne donc l'expérience résultant de l'interaction entre le joueur et le jeu. C'est, parmi d'autres, la définition que propose Genvo (2011), en s'appuyant sur Jacques Henriot et Donald W. Winnicott. Pour que cette médiation soit réussie, estime Genvo, il importe aux concepteurs de jeux vidéo de doser adéquatement les règles du jeu (« *game* »), d'une part, et ce qui concourt à la liberté d'action du joueur et à son implication ludique (« *play* »), d'autre part, d'où le terme « *gameplay* ».

mondial de nœuds (de villes globales) et de relations, c'est-à-dire les infrastructures de communication assurant le déplacement des personnes, des biens et de l'information sans lesquelles le système global ne saurait maintenir son organisation.

La référence de Los Perdidos à la ville de Los Angeles est ici évidente : la cité des *anges* devient, dans un renversement carnavalesque de sa toponymie – du haut et spirituel au bas, le monde des êtres condamnés et laissés pour compte – la cité des *perdus*. Cette référence est appuyée par la description de produit de *DR3*, où on peut lire l'extrait suivant : « Une des plus grandes villes du sud de la Californie, Los Perdidos représente un centre national de commerce et de culture de premier plan, et le centre de l'industrie du divertissement » (*Dead Rising Wiki* 2017). Elle est également appuyée par Randolph Stayer lui-même, qui dit s'être inspiré des différents quartiers et infrastructures de la métropole californienne (Symetry Design 2017). Une telle référence confère à Los Perdidos le statut de ville globale, Los Angeles, figurant, selon le *Globalization and World Cities Research Network* (2017a,b), parmi les principales villes globales de la catégorie « Alpha » du fait de ses liens avec des régions et des états économiques majeurs de l'économie mondiale » (document non paginé).

À l'instar d'autres villes globales devenues des foyers d'infestation dans les fictions contemporaines mettant en scène des morts-vivants, le positionnement stratégique de Los Perdidos sur l'échiquier mondial est proportionnel à son degré de vulnérabilité et à la vitesse de la contamination qui y sévit. Autrement dit, le réseau de non-lieux au sein duquel la ville multiplie les connexions, s'il maintient le fonctionnement d'un système mondialisé et la compression de l'espace, constitue ici le vecteur de la contamination et, du même coup, de l'effondrement de l'ordre social. Soumis à une logique globale, les non-lieux génèrent, à l'échelle locale (les quartiers de la ville), atomisation et ségrégation, ce qui est rendu clairement par l'état d'isolement et d'enclavement des zones sécurisées et des survivants disséminés sur tout le territoire de la ville.

Par conséquent, même si les quartiers de Los Perdidos gardent à distance les immeubles caractéristiques des grandes aires urbaines, ils n'en demeurent pas moins quadrillés par les non-lieux des villes globales.

Le second type de non-lieux est représenté par le réseau de transport présent à l'échelle de la ville. Sa configuration crée une série d'enclaves. Quartiers et îlots de survivants communiquent peu ou pas en dehors de l'intervention du joueur, en raison du flot de morts-vivants charrié par les non-lieux et des multiples entraves qui les pontuent (barrières de sécurité, barricades, blocs de béton, etc.²⁵⁵). Los Perdidos reporte à petite échelle la logique (et les critiques) des non-lieux de la mondialisation par le biais de l'hypotypose, soit ici par la simulation fortement imagée d'une catastrophe dysphorique, une épidémie apportant avec elle la désintégration et l'atomisation sociales au cœur de communautés de quartier irrémédiablement isolées.

Si la vulnérabilité des villes face à la contamination reste fonction de leur positionnement stratégique au sein d'un réseau planétaire de non-lieux, la vulnérabilité des communautés locales et la répartition des morts-vivants dans la ville est quant à elle fonction des affordances* architecturales qu'offrent les voies de circulation (et, par le fait même, le design architectural du jeu). Ainsi, la répartition et la densité des morts-vivants épousent la hiérarchie du réseau de transport de la ville. À cette échelle, le tunnel du métro, l'autoroute et les viaducs se voient littéralement inondés de morts-vivants, de même que, dans une moindre mesure, les places et rues principales. Les rues secondaires, les ruelles et les immeubles, véritables goulots d'étranglement, canalisent un faible débit de morts-vivants. La navigation à l'échelle locale des quartiers s'avère donc moins dangereuse que la circulation entre les quartiers qui, elle, force l'emprunt des grandes voies d'accès. Les affordances architecturales ne suggèrent donc plus certaines formes de navigation : elles les obligent, le joueur devant emprunter les itinéraires les plus risqués en termes de jouabilité.

Le mode de circulation des morts-vivants procède également du tropisme de la chair. Leurs comportements inintelligents répondent à la seule recherche de chair humaine dont ils se repaissent. S'ils constituent collectivement une force de désorganisation sociale et de ségrégation

²⁵⁵ Ces entraves constituent des affordances vidéoludiques. Dans *DR3*, l'emploi de véhicules motorisés représente pour le joueur la manière la plus sécuritaire de circuler dans Los Perdidos. Les obstacles entraînent deux conséquences possibles : l'abandon momentané du véhicule, ce qui accroît les risques d'attaques par les morts-vivants et crée une situation de vulnérabilité, ou cartographier cognitivement la ville de sorte à demeurer dans le véhicule et d'emprunter des trajets alternatifs afin d'éviter les impasses. Ces conséquences surviennent en raison des affordances du jeu.

des communautés locales, leurs déplacements calquent ceux des êtres humains, leurs proies. Tout stimulus lié à une activité humaine motive leur comportement, à commencer par les bruits causés par le joueur et les autres survivants.

8.4.2. L'altérité atopique

Dans *DR3*, les morts-vivants se multiplient et s'organisent à la manière des insectes eusociaux (fourmis, abeilles, termites). Ils sont d'ailleurs explicitement assimilés aux guêpes : la contamination opère lorsqu'un hôte humain est parasité par une larve de guêpe qui le transforme ensuite en mort-vivant. Comme tous les animaux eusociaux, les morts-vivants de *DR3* constituent, par le biais de comportements individuels simples et inintelligents en interaction, un superorganisme (Wilson 1990). Il émerge de ces interactions une entité collective complexe, organisée par une forme d'intelligence en essaim (ou « intelligence collective »). Ainsi, par le biais de comportements simples – suivre la source des stimuli produits par des humains pour les dévorer – et d'une circulation canalisée par des affordances architecturales, les morts-vivants font collectivement preuve d'un comportement cohérent, *sui generis*, distinct de la somme des comportements individuels. Ils mettent ainsi les compétences de navigation et de combat du joueur à rude épreuve, et contribuent à enclaver et à ségréguer les socialités à l'échelle locale.

Comme nous l'avons vu, les non-lieux suivent une logique mondiale au mépris du local. Ils lient entre elles des villes globales mais s'avèrent incapables de créer de la socialité à l'intérieur de celles-ci, c'est-à-dire à agir à titre de médiation entre des individualités solitaires. C'est ce que montre *DR3* par le biais d'une rhétorique utopique et de l'hypotypose.

Tandis que le milieu urbain résulte d'une relation dynamique entre la technique et le symbolique, le non-lieu, fruit d'une technique urbanistique d'aménagement de l'environnement, en poursuivant une logique qui échappe à l'habitant situé à l'échelle locale, se présente telle une entité indépendante de la volonté de ses usagers. En d'autres termes, cette entité est mue par une volonté propre, non humaine, que l'intelligence en essaim des morts-vivants et la désorganisation illustrent par le biais d'une simulation « fascinante et fascinée du pire » (Larue 2010, p. 89). Une médiance se voit ainsi exprimée dans *DR3* : celle de l'altérité des non-lieux.

Quand on se reporte à notre définition de l'utopie, le principe d'appréciation négative de la médiance actuelle se voit ici illustré par un portrait dysphorique des non-lieux. C'est là que la critique opère. Au plan de la compréhension de soi, ce même portrait traduit une inadéquation entre l'habiter contemporain et l'habitant sous la forme de la ségrégation, de la désintégration des institutions sociales et de l'absence de socialité générées par les non-lieux et le système global au service duquel ils sont placés. D'un point de vue mésocritique, ce système est mu par une logique propre qui échappe à l'habitant. Ce dernier peine alors à reconnaître un tel système comme étant constitutif de soi, c'est-à-dire de la part médiale de son être. Il se voit donc altérisé faute d'être adéquatement somatisé.

Mais qu'en est-il de l'actualisation du principe amélioratif de la dystopie, maintenant? *DR3* propose une transformation du milieu urbain de Los Perdidos lorsqu'il propose une alternative à l'altérité atopique. Sa structure formelle, en effet, promeut une forme alternative de socialité, la communauté cinétique, de même qu'une nouvelle relation aux non-lieux.

8.4.3. De la route au chemin

Voyons pour commencer la nouvelle relation aux non-lieux proposée par *DR3*. Zumthor (1993), dans *La mesure du monde*, un ouvrage consacré à la représentation de l'espace au Moyen Âge, oppose le chemin d'alors et la route d'aujourd'hui. Si la route désigne de nos jours un simple moyen par lequel rallier deux points et dévalorise l'intervalle laissé entre les deux, le chemin, à l'inverse, pour l'homme du Moyen Âge, se voit « profondément inscrit dans la mémoire de chacun [...] De village en village, le chemin est série ordonnée de lieux; mais, en lui-même, il *est* lieu; milieu aussi, autant que voie de communication » (p. 173, l'auteur souligne). Il existe aussi, selon Zumthor, un rapport personnel qui unit le voyageur à son cheminement.

Le voyage médiéval s'accompagne d'un lourd tribut, un « épuisement du temps » (Zumthor 1993, p. 170), là où le voyage contemporain « tend à éliminer le temps, au profit d'un espace de plus en plus abstrait à mesure qu'on s'approche de ce terme. Du même coup s'effacent le sujet, l'objet. Reste un *trajet* pur et simple » (p. 169). Le voyage médiéval se montre lent et périlleux. À mesure qu'il s'allonge, il s'accompagne de la maladie, de l'interruption et de la mort. En d'autres mots, « [l]e corps, pour ainsi dire, était du voyage » alors que pour l'utilisateur des non-lieux

contemporains, « il ne l'est plus vraiment car il se défend de l'accélération des vitesses en se réfugiant dans la passivité » (p. 172).

La distinction entre le chemin médiéval et la route (ou non-lieu connectif) contemporaine oppose donc terme à terme le voyage comme fin en soi au voyage comme moyen, le corps actif au corps passif, une expérience immédiate du chemin à une relation médiatisée par le biais d'un véhicule dont la vitesse se montre sans commune mesure avec celle, limitée, de l'être humain. Cette relation se caractérise par une mise à distance hors de soi de l'itinéraire parcouru.

En raison du désastre encouru par l'infestation de morts-vivants, le réseau des non-lieux de *DR3* apparaît comme une altérité, mais également comme un antagoniste. C'est là la condition pour que la métamorphose de route à chemin puisse s'opérer. Le joueur, afin d'accomplir les quêtes primaires et secondaires du jeu, se voit amené à effectuer des allers-retours incessants entre les différents quartiers enclavés, à parcourir ses voies d'accès principales, c'est-à-dire à confronter les non-lieux les plus létaux en raison de leur haut débit de morts-vivants. Dans la logique du voyage médiéval, les itinéraires parcourus se voient explicitement incorporés (somatisés) à même la chair de Ramos, qui enregistre chaque blessure. Une jauge de points de vie témoigne de l'inscription du chemin, de ses périls, sur le corps du voyageur. Le corps ressent activement le trajet parcouru, présenté comme l'expérience d'une lutte, d'un antagonisme. Chaque déplacement s'avère hasardeux et ne peut être assimilé à un simple itinéraire entre deux positions géographiques : il conduit le personnage et le joueur à être actifs, le corps étant toujours du voyage. Qui plus est, les nombreux barrages et entraves à la circulation, de même que les flots d'ennemis inégalement répartis sur le territoire, nécessitent du joueur une grande maîtrise cartographique du milieu urbain. En considération des armes dont il dispose, de son accès ou non à un véhicule, de l'état de sa jauge de vie, de sa progression en termes de points d'attributs et de ses objectifs de mission, il doit être en mesure d'adapter à chaque fois son itinéraire. Par exemple, un personnage possédant un faible niveau d'expérience, dépourvu de véhicule et limité en armes, devra privilégier les routes secondaires et les ruelles, voire passer par les bâtiments – où les morts-vivants se font plus rares – ce qui allonge la durée du voyage. À l'inverse, un personnage de haut niveau peut décider de fendre les foules plutôt que de les contourner. L'accès à un

véhicule (en particulier à un véhicule combo, moins vulnérable aux assauts et aux accidents) permet d'emprunter les autoroutes bondées de morts-vivants et d'écourter la durée du trajet, etc.

Dans *DR3*, tout déplacement implique des combats récompensés par des points de prestige et d'attributs, et donc une progression du joueur et de son personnage (section 8.3.1.2.). Si les non-lieux s'avèrent initialement mus par une force non humaine dotée d'une volonté autonome, s'ils sont tenus hors de soi – altérés –, ils se voient, au fil de la progression du jeu, réintégrés activement à même le corps du personnage. À même son corps animal, d'une part, puisqu'en combattant les morts-vivants (figures en rapport synecdochique avec les non-lieux) il en enregistre chaque coup mais se transforme également alors que les points de prestige acquis sont convertis en nouvelles habiletés et compétences. À même son corps médial, d'autre part : les non-lieux ne constituent plus cet espace abstrait et moderne entre deux lieux, mais un lieu en soi, faisant l'objet d'une relation phénoménale, concrète, une relation qui s'établit dans la condescence, dont l'origine latine du mot *concrecere* nous rappelle qu'il s'agit d'un « croître ensemble », comme le précise Berque (2000b). Ainsi, maîtriser et incorporer le non-lieu dans les limites du corps animal revient à le rendre familier, à le réintégrer dans le corps médial, mais également à avoir prise sur lui, à le soumettre – du moins en partie – à une volonté humaine.

Significativement, si les morts-vivants de *DR3* se meuvent en fonction du tropisme de la chair, le joueur dispose d'outils pour attirer l'attention sur lui ou créer une diversion. Par exemple, la caméra Kinect, un dispositif de captation des mouvements et de la voix du joueur, lorsqu'elle est branchée sur la console de jeu Xbox ONE et activée, traduit la voix du joueur et la transpose dans le monde du jeu sous la forme de stimuli adressés aux morts-vivants, lesquels convergeront alors vers lui pour l'attaquer. À l'inverse, le joueur peut les éloigner de sa position et dégager stratégiquement des portions du territoire en tirant des fusées éclairantes ou par le biais d'explosifs. Dans les deux cas, il se montre en mesure d'infléchir localement le comportement des morts-vivants, de l'assujettir à une logique humaine.

Le processus de somatisation des non-lieux et de mise en phase des corps animal et médial s'inscrit dans la logique du grotesque carnavalesque. Premièrement, on y voit à l'œuvre la question du renversement. La zone de quarantaine, espace-temps circonscrit de la fête

carnavalesque, devient le cadre d'une transformation des non-lieux en lieux anthropologiques, ces derniers passant de routes (d'itinéraires abstraits) à chemins. Ils sont appropriés par Nick Ramos et intégrés à son corps médial, c'est-à-dire le milieu urbain de Los Perdidos, tout en favorisant un travail sur son corps animal (acquisition à leur contact d'habiletés et de compétences formalisées par un arbre de progression). Ce processus montre bien le franchissement des frontières entre le corps et le monde propre au réalisme grotesque. Il a lieu par le biais du dépeçage carnavalesque. Celui-ci se voit d'ailleurs régulièrement mis en exergue par les mécaniques du jeu. D'une part, démembrement, éviscération, décollation et autres formes de mutilation sont explicitement représentés et les armes permettant de telles actions sont légion (haches, tronçonneuses, scies à béton, épées, faux, etc.). D'autre part, lorsque le joueur exécute dix morts-vivants dans un délai prédéterminé, il peut mener une attaque spéciale sur l'un d'eux (appelée « *Skill Move* ») en combinant certains boutons sur sa manette. Cette attaque déclenche une courte séquence non-interactive lors de laquelle Ramos, avec force détails sanglants, exécute un mort-vivant. L'acte de dépeçage, dont les modalités changent en fonction du type d'arme utilisé, est alors mis en relief par le truchement d'un zoom avant. Par exemple, on passe d'un plan demi-ensemble (par défaut lors des séquences interactives) à un plan moyen, un plan américain ou un plan taille.

Deuxièmement, nous avons vu que les non-lieux étaient altérés. En vertu du rapport synecdochique qu'ils entretiennent avec les morts-vivants, les non-lieux sont figurés, en effet, sous la forme d'une entité eusociale mue par une logique propre (le tropisme de la chair) échappant à une logique humaine. Les non-lieux revêtent du coup un caractère grotesque. Comme l'écrit Kupermann (2011) :

Dans la perception carnavalesque du monde, les frontières traditionnellement établies dans les univers culturels et artistiques entre les genres humain, animal et végétal, perdent leur netteté, d'où il résulte que prédominent les mélanges et aussi les excès, signes de la célébration d'un « temps joyeux », celui de la transformation et de la métamorphose, du devenir (para. 14).

Les morts-vivants se présentent comme des hybrides mi-humains, mi-guêpes. Cette hybridation grotesque est clairement illustrée par un type spécifique de mort-vivant apparaissant dans le jeu au cours du chapitre 4, le « King Zombie ». Le parasite à l'origine de sa condition crée une ruche

de guêpes qui prolifère dans son corps. Lors du stade de développement final, sa tête se voit littéralement remplacée par un guêpier.

Troisièmement, le processus de somatisation des non-lieux s'exprime sous la forme de l'adynaton. L'une des caractéristiques principales des jeux de la franchise *Dead Rising* est l'échelle massive du massacre auquel s'adonne le joueur sur les morts-vivants. Mener le jeu jusqu'à sa conclusion suppose la mise à mort de plusieurs dizaines de milliers d'entre eux²⁵⁶. En sus des missions primaires et secondaires de *DR3*, 52 défis appelés « *achievements* »²⁵⁷ sont proposés au joueur et permettent d'accumuler des points lorsqu'ils sont accomplis avec succès. Certains d'entre eux, nommés « *Zombie Killer* », « *Zombie Butcher* », « *Zombie Slayer* », « *Master of Massacre* », « *Genius of Zombie Slaying* » et « *Left 100 004 Dead* », témoignent du caractère exagéré du massacre, alors qu'il s'agit de tuer respectivement 100, 1 000, 10 000, 53 597 (l'équivalent de la population de Willamette), 72 000 et 100 004 morts-vivants. Des vidéos produites par des joueurs et diffusées sur diverses chaînes YouTube montrent comment faire exploser 657 morts-vivants instantanément à l'aide d'une bombe artisanale (GamesRadar 2014) ou en éliminer 1 000 à la minute (Markyshizzle Gaming 2013). Dans une autre vidéo (Jackal Gold Kick 2015), enfin, un joueur filme le moment où il massacre son millionième mort-vivant. Ainsi, *DR3*, au même titre que les autres jeux de la franchise, célèbre la somatisation des non-lieux dans la profusion et un excès meurtrier sans commune mesure avec ce qu'un individu normalement constitué pourrait selon toute vraisemblance accomplir dans une situation analogue. Mais le caractère hyperbolique du dépeçage carnavalesque ne réside pas uniquement dans le nombre invraisemblable de victimes que laisse le joueur dans son sillage : il réside également dans la portée des attaques. Les *skill moves* mentionnés plus haut mettent en scène des coups dont la violence exagérée donne lieu à des impossibilités de nature, exigeant l'intervention d'un être surhumain aux ressources physiques illimitées. Par exemple, Ramos projette par la seule force de ses bras des morts-vivants à une vingtaine ou une trentaine de mètres, lesquels provoquent à

²⁵⁶ Un compteur figurant dans le coin supérieur gauche de l'écran affiche automatiquement le nombre de victimes.

²⁵⁷ Les *achievements* (ou « succès », en français) constituent des récompenses accordées au joueur lorsqu'il satisfait certains critères établis par le développeur du jeu : compléter un niveau, éliminer *x* ennemis à l'aide de l'arme *y*, réunir un ensemble prédéterminé d'artefacts dissimulés dans des salles secrètes, etc. En complétant ces défis, le joueur est récompensé par des « points de joueur » (*Gamerscore*). Le cumul des points est archivé dans le profil du joueur, dans sa console. Les *achievements* demeurent sans incidence sur l'histoire du jeu ou la progression du personnage. De tels défis visent à favoriser la « jouabilité » d'un jeu vidéo, c'est-à-dire à offrir au joueur suffisamment de motivation afin qu'il s'y investisse de nouveau après l'avoir complété avec succès une première fois.

l'atterrissage un impact suffisant pour renverser un camion poids lourd, arrache leur boîte crânienne à mains nues, la pulvérise d'un coup de tête ou encore à l'aide d'une prise de catch (le marteau-pilon), transperce leur corps de part en part à la main et en extirpe au passage quelques mètres d'intestins, etc.

8.4.4. La communauté cinétique

Au XIX^e s., les fêtes du carnaval connaissent un regain d'intérêt et ses thèmes et images s'inscrivent dans le théâtre, la caricature et la presse. Mais surtout, il y a en jeu à l'époque un « embourgeoisement individualiste » (Dubois 1979, p. 27) de la fête populaire. Célébrée de plus en plus dans un milieu urbain, son cadre social se transforme, alors qu'à son origine le carnaval est d'abord communautaire, « doué de qualités telles qu'il permet la *réaffirmation*, hors du quotidien, de la *cohésion* sociale du groupe dont il porte les valeurs » (Marianne Mesnil, citée dans Dubois 1979, p. 20).

Or, les non-lieux de Los Perdidos mettent à mal la socialité de quartier et assument donc un rôle de ségrégation à l'échelle locale, de sorte qu'il ne demeure que des individus isolés au service desquels Ramos se place. Dans le carnaval de *DR3*, il ne saurait donc plus être question de la réaffirmation hors du quotidien du lien communautaire au sein de ces quartiers, mais plutôt de la reconstruction de ce lien. Et cette reconstruction passe par la somatisation de l'autre, le franchissement des frontières interindividuelles. L'acte relève alors d'un symbole majeur du carnaval, celui de la revitalisation ou de la mort-résurrection, comme le souligne Dubois (1979), puisqu'il devient impératif de revitaliser le lien communautaire. Voyons maintenant comment *DR3* promeut la reconstitution du lien communautaire au sein de quartiers ségrégués.

Un nombre important de missions principales et annexes consiste à sauver, à protéger et à escorter d'autres survivants dans les différents quartiers de Los Perdidos ou encore à les assister dans leur quête personnelle. Ainsi, Ramos doit-il sauver Adam Daley, *drag queen* imitateur de Bibi Love (une chanteuse populaire vieillissante dans *Dead Rising 2*), parce que la scène extérieure où il donnait son spectacle est désormais cernée par des morts-vivants (mission « Love is a Drag »). Il doit également trouver des armes pour Ravi Uppal afin de lui redonner du courage

(« Craven Consultant »), régler un conflit de voisinage (« Love Thy Neighbor »), assister une femme lors d'un rituel sacré et empêcher qu'elle ne se sacrifie à la fin (« Darker Gods »), etc.

Si les non-lieux de la mondialisation se caractérisent par « une grave déficience à établir des liens et des médiations entre des masses d'individus largement atomisés et à maintenir ce qui tient lieu de vie collective » (Colley et Dozon 2008, p. 28), il revient au joueur, qui entretient avec eux une relation antagonique, en concordance avec les objectifs de *DR3*, d'œuvrer à la constitution d'une communauté en décroissant les enclaves locales, en libérant les individus de leur isolement et en les intégrant à son groupe. En effectuant les différentes missions secondaires, 26 personnes sont susceptibles de le rejoindre et, une fois sauvées, elles gagnent automatiquement une enclave sécurisée. En venant au secours des survivants cernés par des morts-vivants (ou « *stranded survivors* »), 45 individus supplémentaires sont susceptibles d'intégrer ce groupe. À cela s'ajoutent les personnages secondaires qui, de concert avec Ramos, mettent en place, chapitre après chapitre, les conditions nécessaires à leur fuite hors de Los Perdidos avant que la ville ne soit bombardée par l'armée. C'est le cas de Rhonda Kreske, propriétaire du garage de mécanique automobile où travaille Ramos, Katey Greene, la fille de Chuck Greene, protagoniste de *Dead Rising 2*, et Dick Baker, un camionneur de passage à Los Perdidos lors de l'instauration de la quarantaine.

Ainsi, par le biais de Ramos, le joueur place sous son égide une communauté cinétique (section 6.6.5.1.), c'est-à-dire une communauté non plus ancrée dans un territoire commun (dans un quartier spécifique), mais composée d'individus aux horizons divers, solidaires dans leur lutte contre l'effondrement des structures sociales et la condition d'enclavement qu'ils connaissent tous. Le lien social se voit formalisé, dans la mécanique de jeu, par le biais des tableaux de bord des survivants (« *Survivor Bulletin Board* »), outils de gestion de la composition de groupes dont les membres s'avèrent susceptibles d'accompagner Ramos lors de ses différentes missions.

Le caractère souhaitable de cette nouvelle organisation sociale se voit confirmé par la rhétorique procédurale du jeu. Par « procédural » sont désignés les comportements générés par un processeur à l'aide de règles (Murray 2004). Bogost (2007) nomme « rhétorique

procédurale » l'expression de messages à visée persuasive et d'idées abstraites exprimés sous une forme procédurale, la démonstration étant faite par le biais d'une simulation.

L'objectif principal de *DR3* est d'évacuer Los Perdidos avant sa destruction par l'armée avec une poignée de survivants. Les conditions de victoire du jeu restent donc liées non pas aux intérêts individuels de Ramos, mais à ceux de la petite communauté nouvellement créée. L'histoire du jeu peut toutefois se conclure différemment en fonction des choix effectués par le joueur. La conclusion S – jugée canonique en raison du fait qu'elle assure une continuité narrative avec l'opus suivant (*DR4*) – est la seule à se présenter comme ayant rempli les conditions de victoire. Elle suppose que Ramos parvienne à sauver son groupe, mais également qu'il empêche le général Hemlock d'utiliser les « King Zombies » à des fins militaires et de détruire Los Perdidos et ses survivants. C'est également la seule conclusion où l'on apprend qui est réellement à l'origine de la contamination de Los Perdidos. La conclusion F, quant à elle, se déclenche lorsque le joueur se voit incapable d'empêcher Hemlock de récolter des King Zombies dans Los Perdidos. Ce dernier en fait alors une arme militaire qu'il emploie pour répandre l'épidémie à l'échelle des États-Unis. Comme la F, la conclusion C équivaut elle aussi à un échec. Une mission nécessite que Ramos réunisse Rhonda et Gary, deux ex-conjoints dont la flamme se ravive devant la perspective de l'épidémie et de leur mort imminente. Si le joueur décide de tuer Gary au lieu de l'aider à retrouver Rhonda, il sera puni pour son geste par la structure formelle du jeu au moment où il tentera de quitter Los Perdidos avec sa bande. En effet, l'avion destiné à le conduire hors de la zone de quarantaine tombera en panne et il sera dévoré par les morts-vivants. Le bombardement aura lieu et tous les survivants de la ville mourront. On arrêtera Hemlock sans qu'aucun remède contre l'épidémie ne soit développé. La conclusion D, quant à elle, sanctionne négativement les choix égoïstes du joueur. Elle se déclenche si ce dernier tue Gary au lieu de l'aider et tente de s'enfuir par avion sans attendre son groupe. Toutefois, la bande contrarie les plans de Ramos et le laisse seul après s'être emparé de l'avion. Hemlock poursuit ainsi son projet mortifère et l'Amérique succombe à l'épidémie. La poursuite des intérêts individuels au détriment des intérêts de la communauté donne lieu à un échec.

Dans *DR3*, la structure formelle du jeu formalise les liens sociaux entre les membres de la communauté cinétique et suggère le caractère souhaitable d'une telle organisation en accordant

des bénéfices et des récompenses aux comportements du joueur lorsqu'il soutient ses membres. Cette structure formelle ne pénalise pas le joueur s'il refuse de compléter les missions secondaires impliquant une aide aux survivants ou d'aider les survivants assaillis. Toutefois, des récompenses substantielles en termes de points de prestige lui sont accordées s'il complète les objectifs avec succès. Ainsi, sauver un survivant cerné rapporte entre 4 000 et 7 500 points (auxquels s'ajoutent les points supplémentaires obtenus en neutralisant les différents morts-vivants) et l'action ne prend que quelques secondes si le joueur écrase les quelques dizaines d'assaillants autour de lui à l'aide d'un véhicule motorisé. À titre de comparaison, en dehors d'une telle mission, seuls deux points sont alloués par mort-vivant éliminé à l'aide d'un véhicule²⁵⁸. Si les missions secondaires s'avèrent plus contraignantes, elles rapportent quant à elles entre 10 000 et 45 000 points chacune (11 000 points sont nécessaires pour passer au niveau 3 et 50 000 au niveau 7). Dès lors, la progression du joueur en force, en agilité et en compétences se montre largement tributaire de la constitution et de l'expansion d'une communauté cinétique.

Qui plus est, lorsque le joueur s'adjoit les services de survivants pour effectuer une mission, il multiplie sa force de frappe contre les morts-vivants ou les antagonistes humains (forces spéciales et psychopathes) et réduit les risques d'être submergé ou tué par un ennemi supérieur en nombre. Le joueur doit veiller, en retour, à armer les autres survivants et à les soigner lorsqu'ils sont blessés; la condition du joueur devient aussi solidaire de celle des survivants. Une règle du jeu s'avère particulièrement avantageuse pour le joueur. Les armes qu'il emploie ont toutes une durée de vie limitée. Toutefois, lorsque ces mêmes armes sont manipulées par des survivants, elles deviennent inaltérables et leur usage, illimité. Dès lors, il devient peu coûteux en ressources d'armer les survivants, le joueur n'ayant qu'à leur donner celles sur le point de devenir inutilisables. Qui plus est, cette association permet de diversifier les stratégies de combat : par exemple, le joueur peut décider de doter les survivants d'armes au corps-à-corps pour maintenir les morts-vivants à distance pendant qu'il emploie, à distance des ennemis, des armes de tir. Le joueur peut également leur donner des ordres tels qu'attaquer un ennemi ou partir à la recherche de ressources. Ajoutons que les stratégies peuvent être affinées en fonction des caractéristiques propres à chaque survivant, variablement adaptées à la nature d'une mission. Par exemple, à

²⁵⁸ Allouer des points d'attributs à l'un des items de la catégorie « Astuces » en cours de partie augmente néanmoins ce nombre de points.

l'aide du tableau de bord des survivants, le joueur sélectionne ses accompagnateurs en fonction de leur résistance, de leur force, de leur vitesse de course ou de leur faculté à combattre à distance ou à s'échapper lorsqu'ils sont submergés par des ennemis (aptitudes chiffrées et affichées sur le tableau de bord).

Enfin, il convient d'ajouter au compte des bénéfices procéduraux associés à la constitution d'une communauté cinétique la question des fins tragiques (« *tragic endings* »). Les corps de 30 habitants tués dans des circonstances aussi violentes que troublantes sont disséminés dans tout Los Perdidos. À chaque dépouille retrouvée, le joueur se voit octroyer un certain nombre de points de prestige, de 2 000 à 10 000 (pointage établi en fonction du nombre de fins mises au jour). Nick Ramos œuvre ainsi à la constitution d'une mémoire collective de la communauté au sein de laquelle figurent les différentes victimes abandonnées au cœur de la catastrophe. Ce faisant, il somatise doublement ces membres de la communauté au destin malheureux : il les intègre à son corps animal sous la forme d'une progression de ses capacités et habiletés (lorsqu'il réinvestit ses PP en attributs), mais également à son corps médial lorsqu'il maintient vivant le souvenir des disparus au sein de la communauté.

Si la structure formelle du jeu *DR3* accorde des bénéfices au joueur lorsqu'il œuvre à la création d'une communauté cinétique, il conserve néanmoins une grande indépendance vis-à-vis de ses congénères. Ainsi, il peut effectuer seul la majeure partie des missions, et la logique de progression (en PP et en attributs) ne concerne que le personnage du joueur et non les autres membres de la communauté cinétique à la confluence desquels il se place. Certains jeux vidéo post-catastrophiques, toutefois, accentuent la logique communautaire et l'importance des liens qui en unissent les membres. C'est le cas de *State of Decay* (Undead Labs 2013), par exemple.

Comme *DR3*, le but de *State of Decay* – qui allie le jeu de tir à la troisième personne, le jeu de rôle (progression des personnages) et la gestion d'un groupe de survivants – consiste à survivre dans un monde ravagé par une épidémie de morts-vivants. Dans un espace confiné ici aussi par l'armée, la fictive vallée de Trumbull, le joueur doit sécuriser une base et accomplir différentes missions afin de subvenir à ses besoins et à ceux de sa communauté : trouver des médicaments et un médecin pour soigner les blessés, agrandir la base pour accueillir davantage de personnes, etc.

Dans *DR3*, on ne peut incarner qu'un seul personnage, Nick Ramos. La survie de la communauté cinétique dépend de sa capacité à compléter avec succès les différentes missions qui lui sont proposées. Les autres membres agissent à titre d'auxiliaires. *State of Decay* ne repose pas, quant à lui, sur les succès et la progression individuels, mais sur ceux de la communauté. Le joueur entame une partie en incarnant Marcus Campbell, un commis de magasin venu faire du camping dans la vallée de Trumbull avec son ami. Une série de péripéties le conduiront à gagner une communauté de survivants. Le joueur doit alors œuvrer au bien-être général en assurant la survie de chacun et en veillant à garder le moral de la communauté à un niveau suffisamment élevé pour éviter que ses membres fassent défection. Lorsque le joueur établit des liens d'amitié et de confiance suffisamment forts entre Campbell et d'autres personnages, il se voit dans la possibilité de les incarner. Ces liens d'amitié, formalisés par le biais d'une jauge visible dans le profil des différents personnages, s'établissent lorsque le joueur sauve ces derniers d'une situation périlleuse, par exemple, où lorsqu'il témoigne d'un souci pour eux (en interagissant fréquemment avec eux, en écoutant leurs tracas et doléances). Dès lors, le joueur incarne non pas un personnage individuel, mais une communauté, et ce, en passant en alternance d'un membre à l'autre, en veillant à leur acquisition d'habiletés et à leur santé. Ce déplacement de l'individu au groupe socialise les risques. En effet, si le personnage du joueur meurt au cours de la partie, il disparaît définitivement, mais le joueur s'incarne alors dans un nouveau personnage et se voit en mesure de poursuivre la partie. Qui plus est, chaque survivant possède des habiletés qui lui sont propres, de sorte qu'il s'avère parfois en meilleure position pour accomplir certains types de missions : habileté au tir pour éliminer les morts-vivants d'une zone donnée, une grande présence d'esprit pour améliorer les chances de récupérer des objets utiles lors des expéditions de ravitaillement, etc.). Signe de la solidarité qui unit chaque membre à son groupe, la mort du personnage entraîne une baisse du moral communautaire.

8.5. LA DÉSALTÉRISATION DE LA TECHNIQUE DANS LES JEUX VIDÉO

La production artisanale de biens (le « *crafting* ») dans les jeux de rôle d'inspiration médiévale constitue une activité populaire à laquelle s'adonnent les joueurs, et la structure formelle de ces jeux la procéduralise*. C'est le cas dans le MMOG *World of Warcraft*, où les joueurs se spécialisent dans une profession d'artisan et transforment des matériaux bruts en produits finis. Le jeu prévoit même un encan où les joueurs désireux de vendre ou d'échanger leurs produits se

rencontrent. C'est également le cas dans les jeux de rôle goréens organisés dans le MUVE *Second Life*. Des dispositifs tels que le *Gorean Meter Craft Hud* et le *G&S*, permettent aux joueurs de produire de manière artisanale des armes, des concoctions médicinales, des outils et autres produits à partir de matériaux bruts. Le *G&S*, de Guardian de las sombras, constitue un système interactif visant à formaliser les activités des avatars dans le cadre des jeux de rôle goréens. Ce système gère l'économie des « sims »²⁵⁹ dans lesquels il est implanté, favorisant ainsi le commerce et le troc, la production de biens artisanaux et d'autres activités telles que le minage, la pêche, l'élevage et l'agriculture. De ce fait, c'est tout une économie médiévale que le *G&S* permet de simuler dans les mondes virtuels où il entre en usage²⁶⁰.

Par le biais du *G&S*, la production artisanale se décline en sept secteurs traditionnels d'activités : la vannerie, la forge, la charpenterie, la poterie, la cuisine, le tissage ainsi que la fabrication d'outils. L'implantation du système *G&S* dans un monde virtuel amène à regrouper dans un milieu situé à l'échelle locale l'ensemble de la trajection d'un bien produit de manière artisanale. Prenons l'exemple du maillet. Cet objet nécessite les compétences d'un charpentier pour être fabriqué. En d'autres termes, l'avatar du joueur doit apprendre le métier de charpentier en dédiant une partie du temps de jeu à l'étude du livre idoine. Pour ce faire, il doit posséder un bureau d'étude accompagné de ce livre (en vente dans les boutiques de Guardian de las sombras moyennant des Linden dollars, la devise de *Second Life*). Le plan permettant la fabrication d'un maillet est fourni avec le système *G&S* qui en formalise les différentes étapes et les matériaux requis : une petite planche, un clou et une retaille de bois. La production d'une planche de bois exige la présence, dans un sim donné, d'un arbre provenant du système *G&S* qui sera abattu et transformé en matériaux pour le charpentier. L'arbre devient alors un « en-tant-que planches » (le nombre de planches qu'il peut produire est prédéterminé, de même que son temps de repousse une fois abattu) et appartient de la sorte à la trajection du maillet. De même, le clou implique la présence d'une mine de fer vue comme « en-tant-que clous » articulant le travail d'un mineur à celui du forgeron et, finalement, du charpentier. Le *G&S* prédétermine le nombre d'usages qu'il

²⁵⁹ Le terme « sim » est la contraction de « simulateur ». Dans le cadre de *Second Life*, il s'agit d'un espace virtuel, aussi appelé « région », hébergé sur un serveur. Les sims sont loués par *Second Life* à des usagers qui sont libres, en retour, de les aménager et de les administrer. C'est ainsi que des maisons, des édifices, des villes et des paysages virtuels sont érigés.

²⁶⁰ Initialement, dans les mondes virtuels à thématique goréenne mais, par la suite, le système s'est répandu dans d'autres mondes d'inspiration médiévale.

sera fait du maillet, de même que la procédure et les matériaux requis pour le réparer. La durée de fabrication de l'outil repose sur un savoir-faire, un facteur aléatoire (le lancer – virtuel – d'un dé à 20 faces) et la quantité d'énergie dont l'artisan dispose (affiché sous la forme d'une jauge). Cette quantité d'énergie nécessite que l'avatar du charpentier consomme des aliments eux aussi produits dans les sims et dans le cadre du système *G&S*, lequel gère également la production agricole, l'élevage et la pêche. Fruits, céréales et animaux deviennent des « en-tant-que ressources » pour le cuisinier qui, une fois récoltés, abattus ou pêchés, sont transformés en sources d'énergie pour les avatars. Enfin, la chaîne de production a besoin d'un ordre social : l'économie goréenne fonctionne sur la base de l'esclavage, de sorte que la production d'un maillet implique une hiérarchie stricte et une main d'œuvre gratuite.

Cet exemple témoigne de la simulation à petite échelle de l'ensemble de la chaîne de production d'un bien dans le cadre d'une économie préindustrielle, médiévale. À petite échelle, car la trajection des biens artisanaux peut être regroupée dans un faible nombre de sims et engager le travail d'une quantité limitée d'individus. Nous sommes donc loin de l'échelle globale qu'implique la trajection d'une brosse à dent au XXI^e s. (Veltz 2008). La trajection des biens artisanaux et alimentaires demeure donc non altérée, car somatisable tant par son producteur que par son consommateur; elle leur est donc cognitivement à l'échelle. Cette mise à l'échelle se voit facilitée par l'ensemble des procédures auxquelles les joueurs ont accès pour produire chacun des biens : l'économie médiévale simulée par le *G&S* fonctionne suivant un ordre inambigu et stable, formalisé et décrit dans un ensemble de plans et de recettes, c'est-à-dire un ordre où le rôle de chacun et de chaque objet est prédéterminé. Un ordre, enfin, où êtres humains, environnement et objets existent solidairement.

On trouve également le principe du « *crafting* » présent dans les jeux pseudo-médiévaux tels que les jeux de rôle goréens et *World of Warcraft* dans plusieurs jeux post-catastrophiques, dont *Dead Island* (Techland 2011), *Fallout 4* (Bethesda Game Studios 2015), *The Forest* (Endnight Games 2014) et *Project Zomboid* (The Indie Stone 2013).

Project Zomboid (The Indie Stone 2013) est un jeu de survie de type « bac à sable »²⁶¹ (« *sandbox* »), en mode solo ou multijoueur. Il se déroule dans le comté fictif de Knox, lequel est placé en quarantaine à la suite d'une épidémie de morts-vivants. Le joueur doit gérer la faim, la soif, la fatigue, les blessures, les maladies et la stabilité mentale de son personnage tout en le préservant d'éventuelles addictions afin de le maintenir en vie, ce qu'il fait en sécurisant les lieux et en pillant objets et matériaux au cours de ses expéditions. À l'instar du système *G&S* en usage dans certains sims goréens, le système de *crafting* de *Project Zomboid* propose une désaltération de la technique et sa mise à l'échelle cognitive. En se spécialisant et en acquérant les niveaux d'expérience requis, le joueur s'adonne à des activités de charpenterie grâce auxquelles il se voit en mesure de sécuriser son lieu de vie menacé par les attaques de morts-vivants (fabrication de murs, de palissades et de barricades) et de fabriquer des meubles, des tonneaux de récupération d'eau de pluie, etc. Il multiplie ses chances de survie en produisant nourriture et boissons, en semant et en récoltant des céréales et des légumes, en fabriquant des armes, des dispositifs électriques, des accessoires de trappe, de pêche, de premier soin, et ainsi de suite.

La différence principale entre le système de *Project Zomboid* et celui du *G&S* réside dans l'origine des matériaux. Dans le *G&S*, ils proviennent de l'environnement (gisements de minerais et arbres, notamment) et sont exploités par l'avatar du joueur. Dans *Project Zomboid*, toutefois, les artefacts altérés issus d'un monde pré-catastrophique en constituent la source et toute l'économie du *crafting* repose sur leur récupération au cours d'expéditions menées sur un territoire infesté de morts-vivants. Ces objets pré-catastrophiques sont réappropriés et re-fonctionnalisés à travers une pratique artisanale et dans le cadre du nouveau monde post-catastrophique. Le personnage du joueur les somatise : par son travail, il acquiert de nouveaux niveaux d'expertise et se voit en mesure de réarticuler les objets dans un nouveau milieu. Il les réintègre, en d'autres termes, à son corps médial. La nouvelle chaîne de production des artefacts figure toute entière à une échelle spatiale locale – le lieu de vie du personnage et ses alentours immédiats –, par opposition à la complexe trajection dans laquelle ils se situaient dans l'ancien

²⁶¹ Jeux accordant au joueur une grande liberté d'action, ne proposant pas ou très peu d'objectifs prédéterminés. C'est le cas, notamment, de *Minecraft*. Dans un jeu post-catastrophique tel que *DayZ* (Bohemia Interactive 2012), par exemple, le seul objectif poursuivi consiste à survivre aussi longtemps que possible.

monde, dont il est fait table rase. Cette chaîne est régie par un ordre inambigu dans lequel chaque objet produit suit un plan ou une recette prédéterminée. Par exemple, fabriquer un tonneau récupérateur d'eau de pluie nécessite quatre clous, quatre planches de bois, quatre sacs à ordures et un marteau manipulé par un personnage possédant des qualifications de niveau 7 dans l'art de la charpenterie.

Le jeu vidéo *State of Decay* (Undead Labs 2013), évoqué dans la section 8.4.4., possède lui aussi un système de *crafting* permettant de fabriquer des stimulants, des antidouleurs, des bombes artisanales et d'autres biens nécessaires à la survie de la communauté, mais aussi pour améliorer le camp de base dans lequel ils habitent (érection de barricades, ajout de lits supplémentaires, construction d'une infirmerie, d'une tour de guet, d'un réfectoire, d'une bibliothèque, d'un jardin, d'un atelier, etc.) et le sécuriser. Pour produire ces biens, le joueur doit réunir le matériel requis, disposer des installations nécessaires à leur transformation (un laboratoire médical ou un atelier, par exemple) et posséder un certain nombre de points d'influence. L'influence, dans ce jeu, tient lieu de devise dans un monde où le système monétaire a perdu sa raison d'être à la suite de l'effondrement des institutions financières. Il s'agit d'une mesure quantifiable du respect et de la confiance que le joueur gagne auprès des autres membres de sa communauté de survivants. C'est en fonction de son influence que le joueur peut ou non employer les ressources et les armes mises en commun au sein du groupe et mobiliser l'aide de ses pairs lors de missions. Elle est acquise lorsque le joueur accomplit des quêtes et des tâches pour le bien-être de sa communauté (retrouver une personne signalée manquante, récupérer de la nourriture dans une épicerie, trouver des matériaux de construction pour fabriquer un nouveau dortoir, etc.). Ce système de *crafting* articule ensemble artisans, récupérateurs (les membres chargés de collecter des biens et de la nourriture lors d'expéditions menées hors du camp de base) et matériaux au sein d'un milieu faiblement étendu (les 8 km² d'espace jouable de la vallée de Trumbull) et repose sur un ordre inambigu (durée de fabrication et matériaux requis étant, là aussi, prédéterminés). Significativement, et par opposition à *Project Zomboid*, où le personnage individuel du joueur assume l'entièreté des étapes de production artisanale, le système de *crafting* de *State of Decay* implique l'ensemble de la communauté des survivants. D'une part, le joueur ne peut prendre sur lui toutes les activités de récupération des matériaux : des personnages non joueurs en assument eux aussi une partie. D'autre part, le joueur ne peut se lancer dans des activités artisanales ni

travailler sur le camp de base sans posséder le nombre de points d'influence requis ou, en d'autres termes, sans avoir suffisamment œuvré pour le bien de la communauté.

8.5.1. La désaltération de la technique dans la franchise *Dead Rising*

Qu'en est-il du *crafting* dans la franchise *Dead Rising*, maintenant, et du rapport aux objets qu'il met en scène? Pratiquement tous les accessoires présents dans les jeux sont susceptibles de servir d'armes entre les mains du joueur à l'exception de la nourriture, des médicaments et des boissons, dont la fonction se limite à soigner les blessures du personnage lorsque sa jauge de vie diminue. Les armes, la nourriture, les liquides et les médicaments issus du monde pré-catastrophique possèdent la même fonction que dans le monde de l'après-catastrophe. Les autres objets, en incluant les voitures, se voient re-fonctionnalisés en partie ou en totalité et relèvent d'un nombre prédéterminé de catégories. Ainsi, dans *DR3*, tout objet figure dans l'une des trois catégories que sont « soins », « véhicules » et « armes ». La catégorie « armes » se subdivise ensuite en 16 sous-catégories : Gants (« *glove* » : des gants de boxe, par exemple), casques (« *helmet* » : masque de cheval ou de l'Ankou, perruque Afro, casque de chantier, etc.), armes diverses (« *miscellaneous* » : barbecue, poubelle, panneau publicitaire, bouteille de mayonnaise, pneu, etc.), armes mécaniques (« *mechanical* » : scie à béton, tronçonneuse, souffleur à feuilles, etc.), armes originales (« *novelty* » : godemiché, flamant rose de jardin, pistolet à eau, etc.), armes d'hast (« *polearm* » : hallebarde, balais, crosse de hockey, parasol, lampe sur pied, faux, lance, etc.), armes à pousser (« *pushable* » : tondeuse à gazon, panier d'épicerie, chaise roulante, etc.), armes de jet (« *thrown* » : gemme, balle de baseball, ballon de volleyball, brique, etc.), haches (« *axe* » : hachoir à viande, hache d'arme, hachette, hache de pompier, etc.), armes blanches (« *blade* » : couteau de chasse ou de cuisine, scie chirurgicale, katana, épée à deux mains, etc.), armes contondantes (« *blunt* » : bâton de baseball, masse, clé anglaise, dictionnaire, boîte postale, matraque, etc.), arcs (« *bow* » : arc, lance-harpon), armes chimiques (« *chemical* » : produit nettoyant ménager, huile à cuisson et à moteur, shampoing, etc.), armes électroniques (« *electronic* » : télévision, guitare électrique, console de jeux vidéo, feu de signalisation, etc.), explosifs (« *explosive* » : grenade, bâton de dynamite, lance-roquettes, pétard, etc.) et armes à feu (« *firearm* » : mitraillette, revolver, fusil à pompe, etc.). À chaque catégorie correspond un icône qui s'affiche à côté des armes que le joueur peut ramasser. À chaque arme figure une série de

caractéristiques prédéterminées²⁶² : le nombre de munitions et la cadence de tir pour les armes à feu, le nombre de points de vie de l'arme avant sa destruction, sa durabilité (faible, moyenne, grande, etc.), les dommages qu'elle inflige en points de vie, sa transférabilité auprès des autres survivants (certaines sont trop puissantes ou lourdes pour être portées par un personnage non joueur) et sa « génialité » (son degré d'*awesomeness*, qui constitue une appréciation générale et chiffrée de l'efficacité et du panache de l'arme).

Les objets s'inscrivent, dans le cadre de *DR3* – c'est également vrai dans les autres jeux de la franchise –, dans un ordre inambigu composé d'un nombre limité de rubriques et d'une hiérarchie au regard de leur degré de « génialité » et de létalité. De plus, leur fonction, initialement surspécialisée dans un monde pré-catastrophique, devient générique. Les frontières entre les objets, en d'autres termes, se voient décloisonnées dans un processus de re-fonctionnalisation post-catastrophique. La re-fonctionnalisation des artefacts appelle de nouveaux usages, désormais limités en nombre. Il y a là réappropriation des artefacts par l'utilisateur qui dévoie leur fonction pré-catastrophique déterminée par les concepteurs. Il est fait des objets un usage générique adressé au non-spécialiste (n'importe qui peut saisir une brique ou une télévision pour asséner un coup à un individu belliqueux). Toutefois, les sous-catégories du jeu appellent ensuite, par la pratique, de nouvelles spécialisations en considération de la re-fonctionnalisation. Elles ne sont plus dictées par une logique préexistante, car elles surviennent lorsque le personnage du joueur somatise autrui et le monde dans lequel il évolue. En effet, rappelons-le, c'est au contact des autres et du monde qu'il obtient des points de prestige (« PP ») convertibles en attributs. Or, nombre de ces attributs concerne directement l'acquisition d'expertises reflétant les nouvelles catégories dans lesquelles les artefacts sont désormais classés. Ainsi, les attributs investis dans la catégorie « corps-à-corps » permettent six améliorations allant d'une augmentation de la durabilité des armes de corps-à-corps (armes blanches, contondantes, d'hast, etc.) à un accroissement des dommages infligés, en passant par l'apprentissage de nouvelles passes d'arme. Les améliorations apportées dans la rubrique « à distance » augmentent quant à elles la portée de tir des armes à feu et les dégâts infligés par les projectiles. Les améliorations des habiletés mécaniques augmentent la puissance et la durabilité des véhicules. Dans la rubrique « astuce », enfin, les attributs

²⁶² Uniquement disponibles dans le guide d'instruction et non en situation de jeu, contexte lors duquel le joueur ne peut connaître la valeur (approximative) des armes que par leur usage effectif.

« Baritsu fighter » et « American Dream » diminuent le nombre de victimes à abattre avant que ne s'offre au joueur la possibilité d'effectuer un *skill move* avec son arme, et prolongent sa frénésie meurtrière (ou « *kill streak* », période durant laquelle le nombre de PP obtenus pour chaque ennemi tué se voit multiplié).

Le processus de re-fonctionnalisation conduit à une mise à l'échelle cognitive de la part de la chaîne des objets impliquant les fonctions et usages. À l'instar du *G&S* goréen et des systèmes de *crafting* de *State of Decay* et de *Project Zomboid*, la franchise *Dead Rising* propose également une réappropriation de la chaîne de production des artefacts par le biais des « *combos* ». Les combos constituent une mécanique de jeu assimilable au *crafting*. Ils permettent au joueur de combiner différents objets en vue d'en produire de nouveaux. Ce dernier y parvient en réunissant des plans disséminés dans le monde du jeu. Dans *DR3*, il existe 64 plans d'armes combo, 37 plans d'armes super combo, dix plans de véhicules combo et dix plans de potions combo.

D'un point de vue procédural*, ces combinaisons concourent non seulement à l'identité de la franchise *Dead Rising*²⁶³, mais elles produisent également des objets plus puissants, durables et efficaces. Dans *DR3*, les combinaisons facilitent donc l'effectuation des diverses missions primaires et secondaires. Elles permettent également au joueur de relever des défis supplémentaires, des « *PP Trials* » obligeant spécifiquement l'usage ou la fabrication d'armes et de véhicules combo : 29 défis pour les armes rapportant de 10 000 à 30 000 PP et six défis pour les véhicules rapportant chacun 30 000 PP. Les combinaisons ne constituent pas une pratique marginale, mais bien une activité essentielle du jeu. Leur utilisation se voit fortement suggérée en raison des avantages qu'elles confèrent au joueur.

Les massacres perpétrés à l'aide d'armes combo procurent plus de PP par victime, occasionnent des dégâts supérieurs et durent plus longtemps (les armes à feu traditionnelles comptent en moyenne 1085 points de vie contre 1871 pour les armes à projectiles de type combo). On obtient une arme combo en associant deux armes conventionnelles. Ainsi, pour fabriquer une « *Sledge saw* », on associe une scie à béton et une masse.

²⁶³ Significativement, la fabrication d'armes combo est également mise en scène dans les films *Watchtower* et *Endgame*, donnant lieu à une référence intermédiaire.

Les potions combo, quant à elles, restaurent davantage de points de vie, soit 600 points, alors que les aliments non transformés en procurent de 100 à 600 (exception faite du « *Master dog* », un hot dog qui restaure 1000 points de vie, mais qu'on n'obtient qu'une seule fois comme récompense pour avoir complété une mission secondaire). Contrairement aux aliments non combinés, les potions combo s'accompagnent d'effets secondaires généralement positifs : surcroît d'endurance du personnage du joueur (potion « *Quick step* »), invulnérabilité (« *Energizer* ») ou meilleure résistance contre les attaques (« *Pain killer* »), indétectabilité face aux morts-vivants (« *Repulse* »), possibilité de cracher du feu sur les ennemis (« *Spitfire* »), etc. Toutes ces recettes maison peuvent entraîner des effets indésirables tels qu'attirer les morts-vivants (« *Zombait* ») et rendre malade dans 90% des cas tout en restaurant des points de vie (« *Randomizer* »). On obtient des potions combo en mélangeant deux ingrédients. Ainsi, pour obtenir un « *Quick step* », on combine une sucrerie avec, au choix : une autre sucrerie, un fruit ou une boisson (alcoolisée ou non).

Les véhicules combo, enfin, supportent plus de chocs et de coups que les véhicules traditionnels avant d'exploser (le nombre moyen de points de vie des véhicules non modifiés est de 2112 contre 3600 pour les véhicules combo) et peuvent potentiellement écraser davantage d'ennemis, en plus d'être dotés d'attaques spéciales pour les éliminer plus rapidement ainsi que d'autres attributs (par exemple, le *forkwork* est muni d'un lance-roquettes et d'un système d'accélération de courte durée permettant d'écraser aisément une horde de morts-vivants). On obtient un véhicule combo en modifiant un type de véhicule donné avec un autre. Par exemple, on construit un « *shockdozer* » en combinant une tractopelle avec une ambulance.

Parmi les rubriques dans lesquelles le joueur investit ses points d'attributs figure celle des « catégories de combo ». Cette rubrique comprend l'ensemble des 22 sous-catégories dans lesquelles il est possible de classer un objet dans *DR3* (les véhicules à deux roues, les armes d'hast, la nourriture et les explosifs, par exemple). Ainsi, la construction de l'arme combo « *Boom cannon* » nécessite la réunion de grenades et d'un fusil à pompe. Cependant, si le joueur investit un point d'attributs dans les sous-catégories « explosif » et « arme à feu », il devient possible d'associer deux items appartenant à ces deux sous-catégories pour obtenir le même résultat (des pétards et un revolver, une chandelle romaine et une mitrailleuse, etc.). La logique est

la même pour les aliments et les véhicules combo. Par exemple, si l'on obtient un « *Junk bike* » en associant une berline et une moto de route, un investissement dans les bonnes sous-catégories offre le même résultat par hybridation d'un véhicule à deux roues (moto de route ou moto de course) avec un autre véhicule à quatre roues (rouleau compresseur, minifourgonnette, véhicule utilitaire sport, chariot élévateur, etc.). L'investissement de points dans ces sous-catégories a pour effet de décloisonner encore davantage les frontières entre des objets surspécialisés dans un monde pré-catastrophique.

Plus globalement, la logique des combos favorise la réinscription d'objets altérisés (produits à l'intérieur d'une chaîne de production cognitivement hors d'échelle) au sein du corps médial du personnage du joueur, et ce grâce à un travail d'artisan. Il y a donc là désaltérisation de la technique. Le personnage du joueur devient l'artisan de ses propres outils, qu'il fabrique à partir d'artefacts devenus, dans l'opération, de simples matériaux et non plus des objets à fonction prédéterminée et prescrite par un vaste ensemble de producteurs qui lui sont étrangers. L'artisan de *Dead Rising* devient comparable aux adeptes des pratiques *steampunk*, ces derniers rejetant une technique inflexible et opaque au profit d'une autre humanisée et cognitivement à l'échelle.

Le *crafting*, dans les jeux de la franchise *Dead Rising*, contrairement à *State of Decay* ou *Project Zomboid*, s'inscrit dans la logique du grotesque. Suivant celle-ci, nous l'avons vu plus tôt avec Kupermann (2011), les frontières traditionnellement établies dans la culture et les arts entre les genres s'estompent. Ici, toutefois, il ne s'agit plus d'hybrider les genres humain, animal et végétal, mais bien des fonctions et des usages techniques, ainsi que des sphères de la vie sociale distinctes en vue de susciter le rire carnavalesque. Contrairement au rire satirique du franchissement pathologique des frontières qui caractérise les confrontations entre Ramos et les psychopathes (section 8.3.1.2.), il y a là en jeu un rire inclusif. Il n'est plus question de dénigrement : on crée des objets et des situations inusités et risibles en hybridant des objets et situations du quotidien, tirés d'un fond commun d'expériences usagères²⁶⁴. Chacun est alors

²⁶⁴ Les objets de *Dead Rising* relèvent, pour la plupart, d'une production et d'une consommation de masse pré-catastrophique. Ce sont des objets du quotidien détenus par le plus grand nombre. Leur fonction prédéterminée et spécialisée tend donc à prescrire certains usages donnant lieu à une expérience relativement homogène d'un usager à l'autre, bien que cela n'exclue pas la question du « faire-avec », ces usages qui, selon Michel de Certeau (1990) « ont

impliqué dans ce rire festif et carnavalesque qui surgit lorsque les frontières entre les différentes sphères de la vie sociale et les artefacts qui leur sont habituellement associés se voient éliminées.

Le rapprochement le plus significatif, selon nous, car le plus proprement carnavalesque, survient lorsque sont brouillées les distinctions entre les objets et activités de la sphère du travail (outils et matériaux de construction, accessoires de bureau, instruments chirurgicaux), les tâches domestiques, notamment (accessoires ménagers, de cuisine, de jardinage, de salle de bain), et les objets et activités associés à la sphère récréative, soit aux loisirs (accessoires de chasse et pêche, clubs et voitures de golf, bâtons de baseball, raquettes de tennis, ballons de football, instruments de musique), au jeu (ours en peluche, robots, consoles de jeux vidéo, hélicoptères télécommandés, accessoires de bingo), au divertissement (livres, télévisions) et à la fête (pétards, chandelles romaines, feux d'artifice, déguisements). Il en ressort des objets grotesques tels qu'un chat mécanique explosif (« *Sentry cat* ») et une arbalète à chandelles romaines (« *Blambow* »), mais également des véhicules comme le « *Party Slapper* », mi-balai de rue, mi-mascotte pour enfant, transformant sur son passage les morts-vivants en bombes et expulsant des confettis. Le caractère festif des armes combo est particulièrement prégnant dans *Dead Rising 4*. Son intrigue se déroule durant la période de Noël et cette fête inspire toute une série d'armes : un fusil lanceur de boules de Noël (« *ornament gun* »), une couronne de Noël électrique (« *electric wreath* »), une motocyclette ornée de guirlandes et d'une tête de Rudolphe le renne au nez rouge, une statuette chantante de Père Noël propulsant de l'acide sur les morts-vivants (« *Acid Trap Santa* »), etc.

Significatif, également, est l'effet comique obtenu lorsque des accessoires réservés au domaine du privé sont étalés sur la place publique : c'est le cas lorsque des godemichés servent d'armes, par exemple, ou lorsque Ramos sillonne la ville en arborant de la lingerie érotique. Il y a là non pas hybridation, mais déclonnement de deux sphères que la Modernité garde séparées mais que le Moyen Âge, pour sa part, ne distingue pas encore (Duby et Ariès 1999).

Si le caractère souhaitable de la production d'armes combo se voit appuyé au plan de la procéduralité* (en fait de gains accrus en matière de points de prestige, par exemple), il l'est

leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation » (p. 52).

également au plan diégétique. Le monde carnavalesque de *Dead Rising* constitue un monde renversé où la trivialité des activités quotidiennes et de ses objets cède le pas au temps joyeux de la fête. Dans un tel cadre, la fabrication et l'appropriation des armes combo donnent naissance à une nouvelle chaîne de production et d'usages des artefacts, une chaîne cognitivement à l'échelle, ordonnée et hiérarchisée, pleinement intégrée aux corps animal et médial des différents protagonistes de *Dead Rising* : Nick Ramos, mais également Chuck Greene et Frank West. Il y a là renversement, de l'altérisation à la désaltérisation. Cette appropriation de la technique est célébrée dans l'excès et le grotesque carnavalesques. Elle accroît la portée hyperbolique du massacre des morts-vivants en multipliant la portée et la puissance des coups assénés par le joueur et elle fait verser ledit massacre dans le registre du comique. Enfin, la technique ainsi appropriée devient un auxiliaire pour Ramos. Grâce à l'acquisition supplémentaire de PP qu'elle rend possible, elle permet à Ramos d'acquérir la force, l'agilité et les compétences nécessaires à la constitution d'une communauté cinétique et à la métamorphose des non-lieux en lieux anthropologiques (de routes à chemins).

8.6. Habiter le monde de *Dead Rising*

Comme nous venons de le voir, la franchise vidéoludique *Dead Rising* articule son discours mésocritique autour du motif mésogrammatique du carnaval et mobilise à sa façon un réalisme grotesque. C'est là que le Moyen Âge se signale le plus nettement, présidant à une opposition entre une conception acosmique et dualiste des relations entre les corps, et entre le corps et le monde, d'une part, et une conception cosmique, d'autre part. Une opposition également entre l'altérisation de la chaîne de production des objets techniques et des non-lieux et la désaltérisation du corps médial par le bricolage, l'imposition d'un ordre simple et inambigu aux objets et la transformation du non-lieu de route à chemin. Qui plus est, du carnaval émerge une nouvelle forme de socialité : la communauté cinétique. Elle apparaît dans le décroisement de localités isolées et ségréguées sous l'effet des non-lieux connectifs : il y a là opposition entre deux « être-ensemble ».

Le *carne* du carnaval sans le *levare* du carême témoigne d'une appréciation négative de la médiance contemporaine, écologiquement insoutenable, alors que la figure du mort-vivant met en lumière les externalités négatives de la surconsommation sur l'environnement. L'habiter comme

« être-sur-Terre » insoutenable ressort en tant qu'appréciation négative de cette médiance sans toutefois proposer de contrepartie améliorative explicite : c'est que le carnaval demeure le temps et le lieu du faste, de la bombance et de l'excès. La frugalité, sa contrepartie positive, s'inscrit alors en creux, hors de la place carnavalesque et à mille lieues de l'épidémie.

La franchise n'accorde dans ses textes aucune place à une eutopie pérenne, mais propose plutôt un espace temporaire et circonscrit de mise à distance dans lequel la cosmicité se moque de la médiance contemporaine en lui opposant – principe amélioratif – un monde cognitivement à l'échelle. Ce monde reprend à son compte la mobilité contemporaine (un « faire dans » l'espace), mais l'appropriation des non-lieux en fait un exercice de somatisation et se voit donc marqué par la prédominance d'un habiter vu comme un « faire-avec » l'espace. La technique y retrouve sa place, incarnée à nouveau dans le corps médial de l'habitant, sans agir à titre de surmédiation s'interposant entre l'habitant et l'environnement. À l'horizon du monde simulé et représenté par *Dead Rising 3* pourrait poindre un jour à nouveau la cosmicité.

CHAPITRE 9

L'ŒUVRE TRANSFICTIONNELLE DE DAVID MITCHELL

Dans ce chapitre, nous aborderons l'œuvre romanesque de l'écrivain britannique David Mitchell en insistant plus particulièrement sur son troisième roman, *Cloud Atlas*, publié en 2004, tout en nous référant ponctuellement à *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*, trois œuvres en relation de transfictionnalité avec lui.

Il sera particulièrement question dans ce chapitre de l'habiter comme « être ensemble dans l'espace », « être dans l'espace » et « faire avec l'espace », tous trois indissociables. Si *Dead Rising 3* incite le joueur à créer une communauté cinétique en décroissant les quartiers de Los Perdidos enclavés par les non-lieux et, par là-même, à réarticuler les échelles locale et planétaire disjointes par la mondialisation, *Cloud Atlas* propose quant à lui une autre manière d'opérer un tel désenclavement et une telle réarticulation, soit par la transformation d'une communauté écrouménale à *imaginer* en une communauté *imaginée*. Cette transformation passe par l'adoption d'outils technosymboliques aptes à produire une carte cognitive de l'écroumène, ceci afin de mettre en lumière la sympathie universelle et d'enrayer la prédation, soit la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement. Ici aussi, on oppose la cosmicité à l'acosmie.

La Terre gaste constitue le motif mésogrammatique figurant au centre de nos analyses. Sa présence dans les pages de *Cloud Atlas* témoigne d'une relation hypertextuelle avec le roman médiéval *Perceval ou le Conte du Graal*, de Chrétien de Troyes, et le poème *The Waste Land*, de T. S. Eliot. C'est autour d'elle que s'articulent le désordre contemporain et l'ordre médiéval, l'altérisation d'autrui et sa désaltérisation au cœur de la communauté écrouménale, de même que la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement.

9.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'ŒUVRE DE MITCHELL

L'œuvre de Mitchell comprend sept romans parus entre 1999 et 2015 : *Ghostwritten* (2004 [1999]), *number9dream* (2001, non traduit en français), *Cloud Atlas* (2007 [2004]), *Black Swan Green* (2009 [2006]), *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* (2012 [2010]), *The Bone Clocks*

(2017 [2014]) et *Slade House* (2015, non traduit en français). Ils constituent, selon les mots de l'auteur, autant de chapitres d'un même « sur-livre » (*Über-book*) (cité dans Schulz 2014, para. 38), en ce sens qu'ils se rapportent tous, par le moyen de la transfiction, à un même univers diégétique que traversent personnages, objets et événements à l'échelle planétaire et sur plusieurs millénaires, du passé lointain à un futur proche, dystopique et post-catastrophique, mais aussi parce qu'ils sont intimement liés par un dense réseau de références auto-intertextuelles (voir la note de bas de page 212, à la section 7.3.1.4.). Si certains personnages sont récurrents, dans les romans, à l'instar du docteur Marinus, de Luisa Rey, Timothy Cavendish, Hugo Lamb et Mo Muntervary, aucun n'occupe de position centrale dans le grand récit éclaté et polyphonique proposé. Il y a en jeu dans cette œuvre un décentrement depuis un récit axé sur le personnage vers un monde diégétique qui, chez Mitchell, prend une ampleur considérable dans le temps comme dans l'espace. C'est que Mitchell aime à se qualifier lui-même de « constructeur de monde maximaliste » (« *maximalist world-builder* ») (cité dans Harris 2015b, p. 16).

9.1.1. *Cloud Atlas*

Le roman *Cloud Atlas* (Mitchell 2007 [2004]) propose six récits se déroulant à autant d'époques entre le milieu du XIX^e s. et le futur proche :

Récit A., « The Pacific Journal of Adam Ewing » : En 1849, un notaire américain du nom d'Adam Ewing traverse le Pacifique en partance de San Francisco et à destination de l'Australie afin d'y régler une succession. Lors de son trajet de retour, son bateau fait escale aux îles Chatham, un archipel situé au sud-est de la Nouvelle-Zélande, où vivait le peuple moriori avant sa décimation presque totale au cours du XIX^e s. à la suite de maladies transmises par les Britanniques et des violences exercées par les Maoris. Durant la traversée, Ewing découvre un passager clandestin et le dissimule au reste de l'équipage. Il s'agit d'Autua, un esclave moriori. La santé du notaire se dégrade. Henry Goose, un charlatan qui se fait passer pour médecin, est responsable de son état. Il l'empoisonne à petit feu sous couvert de lui prodiguer des soins, comptant lui dérober à sa mort l'héritage qu'il ramène d'Australie. Autua découvre les plans de Goose et sauve son protecteur. À son retour à San Francisco, Ewing décide d'épouser la cause abolitionniste. Le récit est rendu sous la forme d'un journal de bord rédigé par l'homme de loi américain.

Récit B., « Letters from Zedelghem » : En 1931, en Belgique, le jeune britannique Robert Frobisher offre ses services de copiste au célèbre compositeur Vyvyan Ayrs, chez qui il loge durant son séjour. À temps perdu, Frobisher compose son sextuor *Cloud Atlas*. Frobisher entretient une liaison avec la femme d'Ayrs et tombe amoureux de sa fille sans obtenir de sentiments en retour. Tombé en disgrâce et ayant achevé son *magnum opus*, il se suicide. Le récit prend la forme de lettres adressées à son ami et amant Rufus Sixsmith.

Récit C., « Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery » : En 1975, à Buenas Yervas, Californie²⁶⁵, Luisa Rey, journaliste pour le magazine *Spyglass*, rencontre le physicien Rufus Sixsmith. Ce dernier a produit un rapport mettant en lumière les problèmes de sécurité de la nouvelle centrale nucléaire HYDRE, de la corporation Seaboard Power, située près de Buenas Yervas et menaçant de déclencher une catastrophe nucléaire sans précédent. Seaboard tentera de faire disparaître le rapport à grand renfort d'assassinats, dont celui de Sixsmith. Au péril de sa vie, Luisa Rey publie le rapport et dénonce les machinations de la corporation.

Récit D., « The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish » : Au début des années 2000, Timothy Cavendish, directeur d'une maison d'édition londonienne, publie l'autobiographie de Dermot Hoggins, un ex-boxeur. L'œuvre rejoint la liste des meilleurs vendeurs lorsque son auteur assassine publiquement un critique célèbre qui s'était montré virulent à son endroit. Le boxeur est emprisonné. Conscient du succès commercial du livre, il envoie ses frères extorquer à Cavendish des redevances sur les nouvelles ventes. Sans le sou et fuyant leur foudre, l'éditeur demande à son frère Denholme de l'aider. Ce dernier lui propose de fuir Londres et de se cacher à ses frais dans un hôtel, la Maison de l'Aurore. Là-bas, Cavendish réalise qu'il est victime d'une mauvaise blague. La Maison de l'Aurore s'est en fait une pension pour personnes âgées. Retenu contre son gré et molesté par des employés malveillants, il organise son évasion avec d'autres pensionnaires. Le récit prend la forme de mémoires rédigés par Cavendish, qui y évoque l'éventualité d'une adaptation cinématographique.

²⁶⁵ Ville fictive de la côte ouest américaine. Yerba Buena est le nom donné à la colonie espagnole qui deviendra plus tard San Francisco, bien qu'il soit fait mention de la ville de San Francisco dans « Half-Lives ».

Récit E., « An Orison of Sonmi-451 » : Dans un futur proche, Sonmi-451²⁶⁶, une « factaire » (« *fabricant* » : un clone génétiquement modifié en vue d'un travail spécialisé) attachée au service de la chaîne de restaurants franchisés Papa Song, donne le récit de sa vie à un archiviste avant sa mise à mort pour incitation à la rébellion contre Nea So Copros, un régime dystopique qualifié de « Corpocratie » et régi par les principes d'un capitalisme néolibéral exacerbé. Contrairement aux autres factaires, dont les facultés langagières et cognitives sont très limitées, elle accède pleinement à la conscience et élabore un Catéchisme révolutionnaire afin de mettre un terme à la Corpocratie et de permettre la libération des siens, traités en esclaves et recyclés en nourriture à la fin de leur vie utile. Libérée par les Unionistes – un groupe de révolutionnaires qui s'avère être la création de Nea So Copros et qui sert à identifier et à contrôler les éventuels dissidents –, elle fuit le régime et découvre une colonie, un groupe de survivants en marge de la société. Sonmi est finalement capturée et exécutée pour dissidence.

Récit F. : « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After » se déroule sur Big Island (Hawaï) plusieurs siècles après la mort de Sonmi. De l'humanité, il ne subsiste que quelques rares tribus disséminées à travers le monde après une catastrophe nommée la « Chute ». Le chevrier Zachry Bailey donne à ses descendants le récit de sa rencontre avec Méronyme, une « Presciente » (nom donné aux derniers détenteurs des savoirs de l'ancien monde) venue étudier les mœurs et coutumes de son peuple. Les tribus de Zachry se voient pourchassées par les Konas, un groupe de pillards sanguinaires qui asservit les individus tombés sous leur coupe. Après le massacre des habitants de Big Island, Méronyme et Zachry quittent l'île. Les Prescients sont appelés à l'extinction en raison des radiations engendrées par la Chute, et les descendants de Zachry continuent de fuir la menace des Konas.

L'univers de Mitchell est le théâtre d'une lutte transhistorique entre la sympathie universelle et la prédation (Childs et Green 2011). Dans le cadre d'une rhétorique utopique, la première relève du principe amélioratif et promeut un habiter (un « être sur Terre ») écologiquement soutenable, de même qu'un « être-ensemble » respectueux d'autrui. Elle rend compte d'une forme de solidarité qui unit les individus entre eux et avec l'environnement, solidarité à prendre au sens

²⁶⁶ Clin d'œil intertextuel au *Fahrenheit 451* de Bradbury.

d'interconnexion et d'interdépendance. Elle peut être entendue au sens berquien comme la mise en correspondance du corps (individué) et du monde, c'est-à-dire comme la création d'un ordre cosmique au sein duquel se situe l'être humain. Nous reviendrons sur cette dimension plus loin. La seconde force, la prédation, relève du principe appréciatif. Elle propose un mode de vie écologiquement insoutenable et donne lieu à l'asservissement et à l'exploitation du plus faible au profit du plus fort alors qu'elle instrumentalise autrui et l'environnement pour servir ses propres fins. Cette lutte transhistorique se trouve au cœur de *Cloud Atlas* ainsi que dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*.

Des six récits de *Cloud Atlas*, cinq sont découpés en deux parties, pour un total de 11 chapitres présentés suivant la configuration suivante : récit A (1^{re} partie) – récit B (1^{re} partie) – récit C (1^{re} partie) – récit D (1^{re} partie) – récit E (1^{re} partie) – récit F (relaté dans son intégralité) – récit E (2^{ème} partie) – récit D (2^{ème} partie) – récit C (2^{ème} partie) – récit B (2^{ème} partie) – récit A (2^{ème} partie). S'il est possible de reconstituer la chronologie de l'histoire sur un plan linéaire – qui s'étendrait du milieu du XIX^e s. jusqu'au futur post-catastrophique de Zachry – la composition du roman (des récits A à F et de F à A) infléchit cette ligne en une boucle et confère au roman une structure cyclique. Seul le récit de Zachry (F), qui occupe une position centrale dans le roman, est rendu dans sa totalité en un seul chapitre. Bouclée, cette structure se présente également, comme le soulignent Childs et Green (2011), sous une forme palindromique, dont on retrouve l'écho dans le nom *AUTUA*, le dernier des Moriori, esclave sauvé par Ewing.

La structure du roman se voit motivée, sur le plan diégétique, par le cycle de la consommation des récits de soi par les différents personnages. Ainsi, la moitié du journal d'Ewing que lit Frobisher est arrachée, le forçant à interrompre la lecture à mi-parcours (A1). Rey a uniquement accès à la moitié des lettres de Frobisher (B1). H. V. Hush n'a expédié que la première partie du manuscrit du roman « *Half-Lives* » à l'éditeur Cavendish (C1). Le visionnement du film « *The Gastly Ordeal* », adapté des mémoires de Cavendish, est interrompu lorsque les autorités de Nea So Copros tentent d'arrêter Sonmi (D1). La consultation du témoignage de Sonmi par Zachry prend fin lorsque l'image holographique est remplacée par une transmission initiée par un Prescient dans sa tentative de communiquer avec Méronyme (E1), mais Zachry et ses descendants seront en mesure de consulter l'intégralité du témoignage par la suite (E2). La

dernière volonté de Sonmi, avant son exécution, sera de terminer le visionnement du film de Cavendish (D2). Ce dernier recevra la seconde partie du manuscrit de Hush par courrier recommandé une fois évadé de la Maison de l'Aurore (C2). Rey se procurera les lettres manquantes par l'intermédiaire de la nièce de Sixsmith (B2) et Frobisher découvrira la deuxième moitié du journal d'Ewing, calée sous le pied d'un lit bancal (A2).

La forme cyclique de *Cloud Atlas* caractérise également le destin de l'humanité dépeint dans le roman. À la communauté tribale des Moriori des îles Chatham, dont l'histoire est racontée à Adam Ewing par M. D'Arnoq (récit A), répond celle des habitants des Vallées, à laquelle appartient Zachry (récit F). L'existence, chez le peuple moriori, est pacifique :

la particularité de l'ancienne Rēkohu [nom donné à l'île Chatham par les Moriori] réside dans son credo [...] Depuis des temps immémoriaux, la caste des prêtres moriori édictait que quiconque faisait couler le sang d'un homme éteignait son propre mana : son honneur, sa valeur, sa réputation et son âme. Nul Moriori n'était autorisé à offrir le gîte, le couvert, ni adresser la parole, ni même voir cette *persona non grata* (Mitchell 2007[2004], p. 24).

Les habitants de la Vallée suivent le même credo, au nom des enseignements de leur déesse Sonmi. C'est ce qu'explique Zachry, alors qu'il hésite à égorger un Kona endormi :

V'voyez, la loi des Vallées interdisait les meurtres, ouais, et si on volait la vie d'un autre, personne troqu'rait plus rien a'ec vous, plus personne v'nait vous voir, et t't ça, parc'qu'votre âme était tell'ment poisonneuse qu'vous pouviez leur r'filer une maladie [...] J'savais pourquoi fallait pas tuer c'te Kona. Ça rendrait pas les Vallées à ses habitants. Ça empierrait mon âme d'jà maldite (Mitchell 2007[2004], p. 409).

À l'instar du « déclin et de la chute aborigènes des îles Chatham » (p. 18), initiée à l'arrivée des Britanniques et pleinement consommée par les Maoris lors des massacres qu'ils y ont perpétrés, l'humanité post-catastrophique de « Sloosha's Crossin' » connaît sa propre déchéance, peinant à survivre sous la pression des Konas et de leurs exactions.

Entre l'histoire des Moriori et de Zachry s'insère une longue période d'évolution technologique conduisant à la futuriste Nea So Copros, suivie, en raison de la Chute, d'une rapide désévolution donnant lieu au monde post-catastrophique de Zachry et à la « fin des Jours d'Civilis'rie » (p. 374).

Le caractère cyclique du monde diégétique de *Cloud Atlas* est également signalé par de nombreuses références intertextuelles à *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire*, de l'historien britannique Edward Gibbon, qui prennent tout leur sens avec le retour du Moyen Âge dans le monde de Zachry, où Sonmi, un personnage historique, fait désormais office de Christ – « [Zachry :] Sonmi était née d'un dieu d'Savance nommé Darwin » (p. 379). La langue des Anciens (de la civilisation pré-catastrophique) s'est perdue au profit d'un langage vernaculaire et de l'oralité. Enfin, les tribus subissent les attaques incessantes de pillards appelés les Konas, des « sauvages peinturlurés », montés sur « des ch'vaux ensellés d'armures d'cuir riv'tées » (p. 335) qui évoquent les invasions barbares des Francs, Goths, Huns, Lombards, Ostrogoths, Suèves, Vandales, Wisigoths et autres qui ont entraîné avec eux la chute de l'Empire romain d'Occident. Lorsque M. D'Arnocq relate à Ewing la destinée des Moriori, il est question du « déclin et de la chute aborigènes des îles Chatham » (p. 18). Dans la lettre de suicide qu'il adresse à son amant, Frobisher écrit quant à lui, non sans évoquer *L'Éternité par les astres* du révolutionnaire socialiste Auguste Blanqui : « De nouveau, le déclin et la chute de Rome surviendront, Cortés réduira à néant Tenochtitlán, puis, plus tard, Ewing repartira en mer » (p. 635). L'ouvrage de Gibbon figure parmi les lectures qui concourront à la formation autodidacte de Sonmi. C'est également « l'éternelle lecture défécatoire » de Cavendish (p. 242), qui y puise les citations grâce auxquelles il apprécie, en bon satiriste, le milieu littéraire dans lequel il évolue – « La mascarade du Tout-Londres littéraire me rappela Gibbon [...] : "Une nuée de critiques, de compilateurs et de commentateurs obscurcissait le champ des sciences, et la corruption du goût suivit de près la décadence du génie" » (p. 237) – ou la misère de sa propre existence :

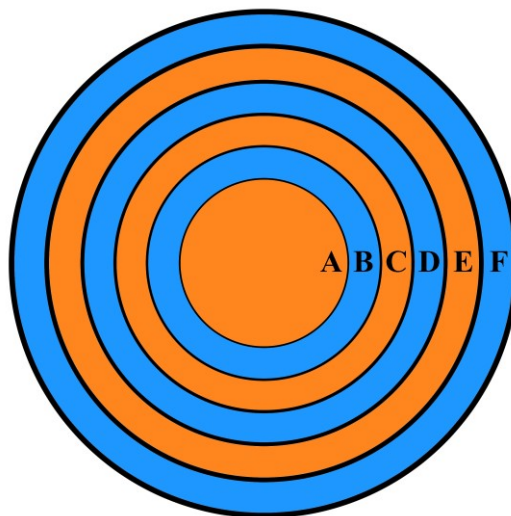
Je me réveillai dans l'obscurité, la bouche collée à la super-glu. La citation du grand Gibbon sur l'histoire – « qui n'est guère plus que le registre des crimes, horreurs et malheurs de l'humanité » – tournait en boucle sur le téléscripteur de mon esprit sans raisons apparente. Le résumé en seize mots de l'existence terrestre de Timothy Cavendish (p. 261-262).

Dans le roman *The Bone Clocks*, l'écho de Gibbon résonne à nouveau dans le monde catastrophique d'Holly Sykes, alors que celle-ci écrit, assistant, impuissante, à l'effondrement de la civilisation : « En haut de la colline, les moutons bêlent, indifférents à la grandeur et au déclin des empires » (p. 614).

Enfin, le dernier cycle proposé par *Cloud Atlas* est celui de la réincarnation. Cinq des six protagonistes des récits arborent une tache de naissance sur l'épaule. La marque suggère qu'ils appartiennent au même cycle de réincarnation.

À côté des différents cycles figure une autre structure, celle de l'enchâssement des récits, suivant une configuration en poupées gigognes. Le roman se présente en effet, pour reprendre les mots de l'auteur, comme un « roman polyphonique en poupée russe²⁶⁷ » (Mitchell 2010, para. 2, notre traduction). Chaque récit, nous l'avons vu, est lu ou visionné par le protagoniste du récit ultérieur – Lindner (2015) parle de « consommation de récit²⁶⁸ » (p. 365, notre traduction), suivant le schéma ci-dessous.

Figure 7 – Schéma des récits de *Cloud Atlas*



Source : l'auteur.

Légende :

- A. « The Pacific Journal of Adam Ewing »;
- B. « Letters from Zedelghem » : Frobisher, lecteur du journal d'Ewing;
- C. « Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery » : Rey, lectrice des lettres de Frobisher à Sixsmith;
- D. « The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish » : Cavendish, lecteur du manuscrit de Hush relatant l'enquête de Luisa Rey;
- E. « An Orison of Sonmi-451 » : Sonmi, spectatrice de l'adaptation cinématographique des mémoires de Cavendish;
- F. « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After » : Zachry, spectateur du témoignage holographique de Sonmi.

²⁶⁷ « polyphonic "Russian Doll" novel » (Mitchell 2010, para. 2).

²⁶⁸ « narrative consumption » (Lindner 2015, p. 365).

Dans cette structure, Zachry devient le dépositaire de l'ensemble des récits du roman avant de livrer son propre témoignage (sa « récitance ») oralement à ses descendants, dont son fils, qui en perpétue à son tour la mémoire.

9.1.2. Présentation des romans *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks*

En raison de la nature transfictionnelle de l'œuvre de Mitchell – des personnages, des objets et des lieux reviennent de manière récurrente dans les différents récits –, nous nous référerons également à ses autres romans tout au long de nos analyses.

Ghostwritten se compose de neuf récits en autant de chapitres et d'un court prologue. Les différents protagonistes évoluent dans un même monde diégétique situé à la fin du XX^e s., en différents points du globe (Okinawa, Tokyo, Hong Kong, Londres, Saint-Petersbourg, New York, la Chine, la Mongolie et l'Irlande). Le cadre en est généralement réaliste, exception faite de la présence d'une âme transmigratrice qui apporte une dimension fantastique au roman dans le chapitre « Mongolia » et d'un saut dans la science-fiction dans « Night Train », où il est question d'une intelligence artificielle consciente appelée le « Gardien de zoo » (« *Zookeeper* »).

Chaque récit est écrit à la première personne, à l'exception de « Night Train ». Tous sont interreliés d'une manière ou d'une autre : les protagonistes se croisent, se rencontrent, tissent des relations amicales ou érotiques et, dans certains cas, puissent-ils être séparés par des milliers de kilomètres, leurs actions influent sur la vie des autres. Par exemple, Marco, un écrivain londonien (chapitre « London »), sauve la vie d'une Irlandaise de passage. On apprendra dans le chapitre suivant (« Clear Island ») qu'il s'agit de Mo Muntervary, scientifique à l'origine de la cognition quantique et de l'invention du Gardien de zoo, personnage qui intervient à plusieurs reprises sur la ligne ouverte d'une émission de radio new yorkaise dans « Night Train », et ainsi de suite. La composition du roman (la juxtaposition de récits au premier regard autonomes) expose alors les liens d'interconnexion et d'interdépendance qui unissent les individus à une échelle globale, comme celle de *Cloud Atlas* expose ces mêmes liens à travers les époques.

« Okinawa » raconte la fuite de Quasar, le membre d'une secte millénariste, à Okinawa, après qu'il eut commis un attentat au gaz neurotoxique dans un wagon de métro tokyoïte. « Tokyo » relate quant à lui une histoire d'amour naissante entre Satoru, un jeune musicien jazz de Tokyo, et Tomoyo, une Hongkongaise de passage. Dans « Hong Kong », Neal Brose, un avocat londonien travaillant pour un cabinet de haute finance à Hong Kong, vit son dernier jour avant d'être emporté par une crise de diabète non diagnostiqué. Dans « Holy Mountain », une vieille dame tenancière d'une hutte à thé témoigne des bouleversements historiques qui ont transformé la Chine au cours de sa longue vie dédiée à recevoir les pèlerins d'un monastère bouddhiste. Dans « Mongolia », un noncorpus, un esprit incorporel, part en quête de son corps d'origine, ce qui le conduit à transmigration d'hôte en hôte à travers le monde jusqu'en Mongolie. L'intrigue de « Saint Petersburg » tourne autour du vol d'un Delacroix au Musée de l'Ermitage, impliquant une employée, Margot Latunsky, son amant et un faussaire. Dans « London », Marco, prête-plume et musicien volage aux finances précaires, songe à adopter un mode de vie stable et responsable le jour où il apprend que l'une de ses petites amies est enceinte. Dans « Clear Island », la physicienne Mo Muntervary apprend que la cognition quantique, technologie dont elle est l'inventrice, est impliquée lors du bombardement de l'Irak, en conséquence de quoi elle quitte le laboratoire où elle travaille. Elle est alors pourchassée à travers le monde par la CIA, qui convoite ses recherches.

Jusqu'ici, tous les récits se déroulent en synchronie à la fin des années 1990, sauf « Night Train », lequel consiste en quatre séries de dialogues rapportés qui se projettent dans le futur par bonds successifs d'une année. Ils mettent en scène Bat Segundo, animateur d'une émission radiophonique, son équipe de production et divers auditeurs. Parmi ceux-ci figure le Gardien de zoo, une intelligence artificielle consciente inventée par Mo Muntervary dans le but de pacifier l'humanité. Lors de sa troisième intervention sur les ondes, il empêche le déclenchement d'un conflit nucléaire mondial. Un an plus tard, une comète fonce vers la Terre, mais le Gardien de zoo, incapable d'endiguer une violence humaine endémique, trompe les scientifiques de la planète en leur laissant croire qu'elle déviara de sa course sans entrer en contact avec elle. « Underground », moins un chapitre qu'un épilogue, décrit l'attentat de Quasar et convoque une série d'autotextes faisant écho aux précédents récits.

The Thousand Autumns of Jacob de Zoet, un roman historique, relate quant à lui les aventures d'un jeune clerc nommé Jacob de Zoet, stationné au comptoir commercial de la compagnie des Indes néerlandaises de Dejima, au Japon, à la fin du XVIII^e s. Jacob se lie d'amitié avec un médecin, le docteur Marinus, et tombe amoureux d'une sage-femme japonaise, Orito Aibagawa. Celle-ci est enlevée par le Seigneur Enomoto et séquestrée parmi d'autres femmes dans un temple où elles sont accouplées avec des moines. Les enfants issus de ces unions forcées leur sont retirés à la naissance. Le roman comporte une dimension fantastique qui n'apparaît comme telle qu'à la lumière de *The Bone Clocks*, grâce auquel on comprend qu'Enomoto décante l'âme des enfants afin d'assurer son immortalité, comme le feront plus tard les Anachorètes du prochain roman que nous résumerons maintenant.

The Bone Clocks se compose de six récits en autant de chapitres. Ils se déroulent de 1984 à 2043 et proposent une biographie fragmentée de Holly Sykes, qui se double d'une intrigue fantastique dans laquelle celle-ci se voit impliquée malgré elle. À travers ces différents récits, deux groupes se livrent une guerre : les Horlogers et les Anachorètes. Les Horlogers – parmi lesquels figure le docteur Marinus, aussi présent dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *Slade House* – sont des Atemporels, c'est-à-dire que leur âme transmigre dans un nouveau corps à chacune de leur mort. Les Anachorètes, quant à eux, forment un groupe occulte dont les membres préservent leur immortalité en « décantant » l'âme de jeunes victimes, c'est-à-dire en les absorbant, ce qui se traduit par leur mort. Les deux factions correspondent aux deux faces de la lutte transhistorique de *Cloud Atlas* : la sympathie universelle et la prédation. Marinus décrit les Horlogers comme des « végétariens » : « Ce qu'il faut retenir, dis-je à Holly, c'est que personne ne paie le prix de notre atemporalité. Le coût de celle-ci est intégralement à notre charge. Nous sommes en quelque sorte des herbivores » (p. 464). Par symétrie, il assimile les Anachorètes à des carnivores : « Ils se nourrissent d'âmes, madame Sykes. Les Carnivores les distillent, ce qui nécessite d'enlever des gens, de préférence des enfants [...] et donc, de les tuer, hélas » (p. 464).

Les six chapitres constituent autant de récits à la première personne. Le premier et le dernier sont écrits dans la perspective de Holly Sykes et les quatre autres, dans celle de personnages liés intimement à elle. Dans le premier chapitre, « A Hot Spell, 1984 », une Holly alors adolescente relate l'été de ses 15 ans, marqué par une fugue hors de chez ses parents, un combat entre

Horlogers et Anachorètes et l'enlèvement de son frère par ces derniers. Dans le suivant, « Myrrh Is Mine, Its Bitter Perfume, 1991 », Hugo Lamb, un jeune étudiant en vacances dans les Alpes suisses, vit une idylle romantique avec Holly, alors serveuse dans un bar. Approché par les Anachorètes, il se joint à leur confrérie. « The Wedding Bash, 2004 » est écrit dans la perspective d'Ed Brubeck, correspondant de guerre en Irak et mari de Holly. Provisoirement de retour en Angleterre, Brubeck fait alterner temporellement son récit entre les noces de sa belle-sœur et ses péripéties irakiennes pendant lesquelles il assiste au chaos social et à la violence qui déchire le pays à la suite de l'invasion américaine de 2003. Dans « Crispin Hershey's Lonely Planet, 2015 », l'écrivain britannique Crispin Hershey décrit ses pérégrinations à travers le monde lors de divers événements littéraires auxquels il est convié. Il y décrit le déclin de sa célébrité, ses déconvenues amoureuses et son amitié avec une écrivaine nommée Holly Sykes. Une jeune auteure mentalement instable le somme de diffuser son œuvre poétique dans laquelle elle révèle les machinations des Anachorètes. Le désintérêt de Crispin pour la cause se solde par son meurtre. « An Horologist's Labyrinth, 2025 » livre le récit de l'épisode final de la guerre opposant Horlogers et Anachorètes, dans laquelle prennent part Marinus (le narrateur), et Holly. Cette dernière se voit engagée malgré elle dans les combats. Elle prend conscience que les différents épisodes de sa vie restent intimement liés à cette lutte entre les deux factions ennemies. Dans le dernier chapitre, « Sheep's Head, 2043 », Holly Sykes, maintenant septuagénaire, vit sur l'île de Sheep's Head, en Irlande. Elle assiste, impuissante, à une série de catastrophes naturelles et à l'effondrement de l'ordre social en Occident. Seule l'Asie semble encore relativement épargnée par le désastre et laisse présager la Nea So Copros de Sonmi. Après la victoire des Horlogers sur les Anachorètes, le docteur Marinus a pour sa part fondé en Islande un groupe de réflexion appelé les « Prescients », dédié à la préservation de la civilisation.

9.2. LE MOYEN ÂGE MITCHELLIEN

Dans nombre de fictions post-catastrophiques, le Moyen Âge est convoqué comme la suite logique de la décadence de l'Empire, comme une époque obscurantiste marquant le déclin de la civilisation. Sa relecture dans le cadre d'un futur dévasté, proche ou lointain, charrie avec elle une conception cyclique du temps qui met à mal l'idée moderne d'une progression linéaire de l'histoire. C'est ce que l'on constate dans *A Canticle for Leibowitz*, de Walter M. Miller Jr.

(1959), *Dune*, de Frank Herbert (1965-), *The 100*, de Jason Rothenberg (2014-), ou encore la tétralogie *The Giver*, de Lois Lowry (1993-2012).

Au premier regard, l'œuvre de Mitchell réserve un tel traitement à l'époque médiévale. Le monde catastrophique de Holly, dans *The Bone Clocks*, marque un retour du médiéval vu comme un âge d'obscurantisme religieux. Dans sa petite communauté de Sheep's Head, Holly constate la résurgence du sacré dans les sphères laïcisées de l'éducation et de la politique. Par exemple, les cours d'éducation religieuse, prodigués par un prêtre, font leur retour à l'école élémentaire du village et la campagne électorale d'une candidate à la mairie, Muriel Boyce, se place sous le signe d'une étroite interpénétration de la politique et du religieux.

Le monde de Zachry se voit lui aussi dépeint comme un âge sombre, un nouveau Moyen Âge dans lequel la science a sombré dans l'oubli, où les tribus de survivants sont les victimes de l'invasion barbare des Kona, pillards sanguinaires qui asservissent les populations qu'ils ne massacrent pas. Ce monde en est également un de superstitions. Il a pour dieu Darwin et pour Christ la factaire Sonmi-451. Georgie l'Ancien, nouvelle figure du diable, maudit les âmes, et l'on soupçonne certains habitants de pactiser avec lui.

Le retour du Moyen Âge se voit également marqué par le néo-féodalisme. Comme nous l'avons vu au chapitre 1, certains chercheurs issus des sciences politiques, à l'instar de Kobrin (1998), emploient ce terme afin de désigner une forme émergente d'organisation transnationale du politique et de l'économie qui brouille les distinctions entre le privé et le public, chevauche les frontières géopolitiques de l'État-nation moderne et conduit à un entrelacs d'autorités internationales, nationales et non-gouvernementales, essentiellement corporatives.

La corpocratie de Nea So Copros représente une forme exacerbée et dystopique du néo-féodalisme : sa doctrine hybride, paradoxalement, néo-libéralisme économique et autocratie à la nord-coréenne. Papa Song, mascotte de restauration rapide, y fait office de seigneur et ses factaires, de nouveaux serfs. L'Irlande catastrophique de Holly Sykes préfigure le néo-féodalisme de Nea So Copros. L'île de Sheep's Head où elle vit ses derniers jours appartient aux « Terres Concédées », une zone située au sud-ouest de l'Irlande. La « Stabilité », entité gouvernant

désormais l'Irlande – « nos seigneurs et maîtres de Dublin » (Mitchell 2017 [2014], p. 579) – fait régner l'ordre grâce à sa milice. Les Terres Concédées relèvent de son autorité, mais un consortium chinois, la Pearl Occidental Company, rétribue ses miliciens et approvisionne ses citoyens en biens, en échange de leur production agricole, établissant avec eux des relations commerciales privilégiées. Ce nouveau fief médiéval se voit régi par un entrelacs d'autorités pseudo-gouvernementales et commerciales seules à même de le préserver « du véritable chaos qui gangrène la majeure partie de l'Europe dont ce siècle des Ténèbres coupe les réseaux électriques et creuse le visage de la société civile » (p. 589). De fait, lorsque la Pearl Occident Company rompt son accord avec la Stabilité, des maraudeurs envahissent les Terres Concédées et pillent leurs ressources au profit du maire d'une ville voisine qui, aux dires de l'un d'entre eux, « se fait construire une jolie petite forteresse. Une muraille » (p. 612).

À ce sombre portrait néo-médiéval et néo-féodal de l'avenir s'ajoute néanmoins un médiévalisme plus subtil et nuancé, esquissant une eutopie qui, faute de se réaliser dans l'univers mitchellien, pourrait se matérialiser dans celui du lecteur. Ce médiévalisme passe essentiellement par le motif mésogrammatique de la Terre gaste.

9.3. LE MOTIF DE LA TERRE GASTE

En ancien français, l'adjectif « gast » signifie « en état de friche, de destruction ou de désolation » (CNRTL 2015). On dit d'une terre gaste qu'elle est ravagée, dévastée, stérile. Dans les légendes arthuriennes, cet état n'a pas pour origine un cataclysme naturel, mais plutôt la transgression (ou l'inaccomplissement) de principes moraux ou des actes d'une grande violence susceptibles de mettre en danger la vie collective (Dubost 1991; Walter 2014).

Le motif de la Terre gaste se voit associé à un roman en particulier, *Perceval ou le Conte du Graal*, composé par Chrétien de Troyes vers 1182. Perceval vit seul avec sa mère dans une forêt tenue à l'écart du monde civilisé de la Cour et de la chevalerie. À la vue de cinq chevaliers, qui font sur lui un fort effet, il quitte son foyer pour être adoubé par le roi Arthur. Ses aventures débutent ainsi, au cours desquelles il sera initié aux principes de la chevalerie.

Dans *Perceval*, la Terre gaste se réfère au royaume du Graal, terres du Roi Pêcheur (ou « Roi Méhaigné », c'est-à-dire « mutilé ») en proie à la dévastation et à la stérilité lorsque ce dernier est blessé par un « coup douloureux » ou « coup félon »²⁶⁹ porté par le chevalier Balaain. Hébergé dans le château du Roi Pêcheur, apparu par enchantement, Perceval assiste à un cortège où sont portés une lance qui saigne, le Graal et un tailloir d'argent. Alors que le cortège passe et repasse sous ses yeux, il omet de poser trois questions : qui sert-on du Graal, que contient-il et pourquoi la lance saigne-t-elle? Le lendemain, lorsque Perceval se réveille, le château a disparu. Plus tard, sa cousine lui apprend que son omission n'a pas permis au Roi Pêcheur de guérir de sa blessure et de lever la malédiction qui afflige son royaume.

La Terre gaste, nous dit Bloch (1980), est à la fois paysage et relation des hommes à leur environnement. Elle se caractérise par la dépopulation, l'infertilité de la nature, la défaillance de l'agriculture et la crise : celle de la royauté et des ordres naturel et politique. L'invalidité du Roi Pêcheur est inextricablement liée à son incapacité à gouverner. Comme l'écrit Beaune (1997), à l'époque où Chrétien compose son œuvre,

toute absence ou toute maladie royale est toujours conçue comme anormale et périlleuse pour l'ensemble du royaume dont elle menace l'ordre. Or, le corps n'est que le reflet de l'âme et toute maladie est plus ou moins la conséquence d'un péché. [...] La Queste du Saint Graal affirme que la « Terre gaste » est celle du roi pêcheur [sic]; Désolation, ruine et famine habitent son royaume. Si bien que lorsqu'un roi tombe grièvement malade, on se met à chercher quel péché peut avoir été commis et à prier pour que Dieu épargne au royaume la catastrophe que la maladie royale présage (p. 114).

Toujours selon Bloch (1980), l'incapacité à gouverner engendre la rupture des schémas maritaux, de reproduction et de succession, un état de guerre généralisé, l'effondrement de l'ordre social et la diffusion de l'injustice et de l'abus des plus faibles. À l'origine de la Terre gaste se trouve la transgression de la loi humaine. On comprend mieux, alors, l'emploi récurrent de son équivalent anglais « *wasteland* » pour désigner les terres qu'un désastre anthropiquement motivé (généralement d'origine nucléaire) a rendues stériles dans la fiction post-catastrophique. Ainsi, dans le film *Mad Max 2: The Road Warrior*, de George Miller (1981), « *Wasteland* » est le nom

²⁶⁹ L'origine de la blessure n'est pas contée dans l'œuvre de Chrétien de Troyes, mais dans la *Suite du Roman de Merlin*, une continuation anonyme du *Merlin* de Robert de Boron.

donné à « un dépotoir désertique aux proportions bibliques, mythologiques²⁷⁰ » (Sturtevant 2015, p. 174, notre traduction), mais également à ces autres terres stériles des franchises transmédiatiques *Judge Dredd*, de John Wagner et Carlos Ezquerra, *Fallout*, de Black Isle Studios et Bethesda Softworks et *Epic Mickey*, de Disney Interactive Studios, pour n'en nommer que quelques-uns.

L'opposé de la Terre gaste, affirme Bloch (1980), est le motif de la Table ronde, renvoyant à la hiérarchie qui assure la paix à travers l'ordre et dont dépend l'abondance. Autour de ce motif s'articulent l'individuel et le collectif; il est également porteur de l'idée de communauté (Amy de la Bretèque 2004), ce qui est significatif pour notre propos car, comme nous le verrons, l'opposé de la Terre gaste de *Cloud Atlas* est la communauté écouménale et cosmique que le roman promeut.

La postérité du motif de la Terre gaste est retracée par l'historien William Blanc (2016) dans son ouvrage *Le roi Arthur, un mythe contemporain*, consacré aux relectures du cycle arthurien dans la culture populaire du XIX^e s. à nos jours. Dans les textes médiévaux, souligne-t-il, la Terre gaste constitue un motif mineur. C'est la folkloriste Jessie Weston qui la popularisera au sortir de la Grande Guerre dans son ouvrage *From Ritual to Romance*. Pour Weston, l'image de la régénération du Roi pêcheur et de son royaume par le Graal aurait des origines préchrétiennes et préceltiques. Elle symboliserait le cycle végétal et le retour du printemps²⁷¹. Ses thèses seront largement remises en question par la suite par Bloch (1980) et Marx (1952), entre autres, mais leur influence sur de nombreuses œuvres subséquentes n'en demeure pas moins forte, notamment parce qu'elles établissent un parallèle entre la figure du roi blessé et le « combattant de la Grande Guerre, revenant des tranchées meurtri dans sa chair et désabusé quant à l'idéal chevaleresque qui a été le sien » (Blanc 2016, p. 265).

²⁷⁰ « a desert junkyard of biblical, mythological proportions » (Sturtevant 2015, p. 174).

²⁷¹ Il n'est donc pas étonnant, suivant la proposition westonienne, que la fiction post-catastrophique et le motif de la Terre gaste possèdent certaines affinités électives. Si l'on se réfère à la monographie que Yoke (1987) consacre aux « histoires du monde refait » (« *stories of the remade world* ») (p. 2), ce que nous qualifions de « fiction post-catastrophique » découle d'un schéma antique et universel constitué de la naissance, de la mort et de la renaissance du végétal.

C'est sous l'influence de *From Ritual to Romance* que T. S. Eliot (1922) compose son célèbre poème *The Waste Land* et c'est à Weston qu'il emprunte le motif de la Terre gaste. De nombreux commentateurs, souligne Blanc, ont vu dans ce poème une réaction face au monde moderne et à sa vacuité spirituelle, mais aussi face à la boucherie de la Grande Guerre. Cette interprétation du motif figure dans l'œuvre de plusieurs auteurs de la Génération perdue, dont John Steinbeck. Ainsi, dans son roman de 1935, *Tortilla Flat*, la Californie de la Dépression, dévastée par le capitalisme sauvage, constitue une nouvelle Terre gaste que seule peut rédimer une chevalerie recrutée parmi les exclus et les pauvres (Blanc 2016). En Grande-Bretagne, la rémission de la Terre gaste par le Graal figure au centre de *A Glastonbury Romance*, roman écrit par John Cowper Powys en 1932. La coupe mythique y constitue en effet l'« élément central du combat qui oppose la modernité, pragmatique, capitaliste et polluante [nouvelle Terre gaste], à la spiritualité et à l'idéalisme, qu'il soit mystique ou politique » (Blanc 2016, p. 271).

Si le motif de la Terre gaste se voit chargé d'une dimension écologique dès le poème d'Eliot, motivant, notamment, l'analyse écocritique de McIntire (2015), une telle charge devient prégnante dans les œuvres post-catastrophiques subséquentes. Comme le relève Blanc (2016), l'opéra-rock inachevé *Lifefhouse*, du groupe britannique *The Who* – dont la chanson *Baba O'Riley*, de 1971, laisse entrevoir plusieurs de ses thèmes – devait-il décrire un monde post-catastrophique en proie à la pollution, une « Terre gaste adolescente » léguée par les adultes à leur descendance. Dans un tel monde, la terre dévastée s'oppose à un plan spirituel d'existence que seule la musique, acte de résistance dans une société dystopique, permet de rejoindre.

9.4. CLOUD ATLAS ET LA TERRE GASTE

Avant de montrer comment *Cloud Atlas* mobilise le motif de la Terre gaste, résumons-en les principaux éléments. Tout d'abord, une faute morale est à l'origine de la stérilité et de la dévastation de la terre. Dans les fictions post-catastrophiques, cette faute prend différentes formes : l'hubris technologique entraînant l'holocauste nucléaire ou l'instrumentalisation de la nature et la consommation écologiquement insoutenable de ses ressources, par exemple. La Terre gaste découle donc d'une catastrophe d'origine anthropique.

Ensuite, la santé de la terre et du corps de son possesseur sont solidaires l'une de l'autre : à l'impotence du Roi répond l'infertilité du royaume. Les fictions post-catastrophiques mettent en scène cette relation en insistant sur l'interdépendance de l'être humain (et non plus du roi) et de son milieu : la faute anthropique entraîne la dévastation du milieu, et le milieu inscrit cette faute à même le corps de l'habitant. Ainsi, le survivant confronté à un milieu inhospitalier est-il famélique, exsangue. Certains, plus marqués que d'autres, portent les signes d'une mutation. Par exemple, dans la série de bandes dessinées *Le Monde d'Arkadi*, de Caza (2001 [1991]), le monde est ravagé par les déchets radioactifs des centrales atomiques : « [l]es poisons émanant de ces [...] excréments [la pollution nucléaire] seraient responsables des innombrables mutations humaines [...] qui affectent le génotype terrestre » (p. 48). Les déchets ont engendré la race mutante des Radons, ainsi que des « tares courantes parmi les villageois [...] [appelées] "la marque de Râd" » (p. 48). À l'infertilité de la terre répond également l'infertilité de la femme, qui prend une dimension pandémique dans le film *Children of Men*, d'Alfonso Cuarón (2006), et le roman *The Children of Men*, de P. D. James (1992), dont il constitue l'adaptation, ou encore dans la série *The Lottery* (Timothy J. Sexton 2014).

Enfin, le motif de la Terre gaste oppose l'ordre social au chaos, à la violence, à la féralisation. L'avènement de l'état de guerre de chacun contre tous succédant à l'effondrement de la société constitue, à cet égard, un lieu commun de la fiction post-catastrophique.

9.4.1. De la Terre gaste aux terremortes

Le motif de la Terre gaste émaille l'ensemble de *Cloud Atlas*. Toutefois, c'est dans le récit « An Orison of Sonmi-451 » qu'il se donne à lire le plus clairement. Sonmi est une factaire, un clone génétiquement modifié pour servir dans une chaîne de restaurants franchisés, ou « dînariums ». Dans son monde dystopique, les factaires connaissent une condition d'esclave et leurs facultés mentales et langagières restent limitées. Le récit qu'elle livre pour les archives avant son exécution relate comment, à la suite d'une expérience scientifique dont elle est l'objet à son insu, elle connaît une « élévation » par le biais de laquelle elle prend conscience du caractère intolérable de la servitude des factaires et de l'organisation corpocratique de Nea So Copros. Alors que commence son élévation, Sonmi est conduite dans un campus universitaire où elle parfait sa connaissance du monde, initialement restreinte. Enlevée par des Unionistes, un groupe

de révolutionnaires opposé à la Corpocratie, Sonmi continue de s'instruire à travers un périple au cours duquel elle réalise l'ampleur du sort que subissent les factaires et les populations déshéritées du régime totalitaire. À la fin de ce périple, elle élabore ses *Déclarations*, un catéchisme révolutionnaire visant à mettre un terme aux injustices dont elle a été témoin. Elle est finalement capturée et exécutée pour dissidence. Dans le monde post-catastrophique du récit suivant, « Sloosha's Crossin' », Zachry et sa tribu vivent en conformité avec ses enseignements et lui confèrent le statut de déesse.

Dans « Sonmi-451 », le motif de la Terre gaste est convoqué par l'expression « *terremortes*²⁷² » (« *deadlands* »). Elle désigne des étendues empoisonnées et dépeuplées qui connaissent un « niveau d'infection ou de radioactivité tel que les sang-purs [les humains non issus du clonage] y périssaient comme des bactéries dans l'eau de Javel » (p. 301). Seuls les « agents sur sinistre » (« *disastermen* »), des factaires génétiquement modifiés pour résister à leur haut niveau de toxicité, y survivent. Les *terremortes* se trouvent à l'extérieur des mégapoles de Nea So Copros, appelées « panurbis », et semblent a priori s'opposer à elles comme le *locus horribilis* (ou *locus terribilis*) au *locus amoenus*.

Le *locus amoenus* (ou « lieu amène ») représente « un lieu pastoral, arcadien, languide et utopique. C'est un monde plaisant et vert qui rappelle, s'il ne le recrée pas, un état édenique²⁷³ » (Schlobin 1984, p. 29, notre traduction). « Pays de fleurs et de prairies, qui se substitue à l'idée spiritualisée du paradis » (Russo 2017, document non paginé), « topique d'un paysage idéal » (Cohn et Trémolières 2017, document non paginé), on y associe le jardin (*hortus conclusus*) (Amy de la Bretèque 2004), le verger, le pré et le bosquet printaniers (Poirion 2017). Comme le rappelle Adam (2017), il réunit six composantes stéréotypées codifiées par le rhéteur Libanius : les sources, les plantations, les jardins, la brise légère, les fleurs et le chant des oiseaux. Bermejo Larrea (2012) oppose la norme euphorique du *locus amoenus* à l'écart dysphorique du *locus*

²⁷² La référence à la Terre gaste est d'autant plus évidente lorsqu'on se reporte aux premiers vers de *The Waste Land*, de T. S. Eliot (1976 [1922]) : « Avril est le plus cruel des mois, il engendre / Des lilas qui jaillissent de la *terre morte* » (p. 61, nous soulignons).

²⁷³ « a pastoral, Arcadian, languid, and utopian place. It is the pleasant, green world that recalls, if not recreates, the Edenic state » (Schlobin 1984, p. 29).

horribilis. Comme le rappelle Blaise (2005), on associe souvent les terres gastes du Moyen Âge au *locus horribilis*.

C'est d'abord comme un *locus amoenus* que Neo Seoul se présente aux yeux de Sonmi. Après avoir été confinée sa vie durant à l'intérieur d'une franchise de restauration rapide située au douzième niveau en sous-sol, elle découvre enfin la ville. Un chauffeur, M. Chang, vient la quérir et la conduit en voiture vers une université où elle poursuivra son élévation. Durant le trajet, elle s'extasie face au vivant spectacle de la mégapole qui représente une « tapisserie de xénons, de néons, de mouvements, de dioxycarbe, de voûtes » (Mitchell 2007 [2004], p. 323). L'objet premier des descriptions euphoriques de la factaire est la végétation, omniprésente dans la description du *locus amoenus*. La nature est ici inextricablement liée au milieu urbain, qui lui, à l'inverse, se voit naturalisé. Ainsi, lorsque Sonmi quitte la ville, elle raconte :

La ford²⁷⁴ [la voiture dans laquelle elle est transportée] échappa à la *canopée* urbaine aux environs de la Tour Moon, et j'assistai alors pour la première fois à l'aube, jaillissant de la chaîne du Kangwon-Do. Je ne saurais décrire ce que je ressentis. Le véritable, l'unique soleil du Président Immanent et la lumière en fusion, les pétronuages, Son dôme céleste [...] Pourquoi toutes les fords de la panurbis ne s'arrêtaient-elles pas pour rendre grâce à cette implacable beauté? (p. 296, nous soulignons)

Dans cet extrait, les toits des édifices, suivant une métaphore végétale, forment une canopée. Le ciel, à l'inverse, est artificialisé lorsque perçu tel un « dôme », terme réservé par Sonmi, jusque-là, aux édifices, et plus particulièrement au dînarium où elle vivait et travaillait avant d'en être libérée par l'Union. À la beauté de l'aube concourt, ironiquement, la pollution des raffineries, les « pétronuages », le paysage alliant phénomènes naturels et activité anthropique. Cette alliance concerne ici la technique, mais également le symbolique. Sonmi, dans l'extrait précédent, assimile le soleil au chef suprême de Nea So Copros (le « Président Immanent»), alors qu'elle est encore prisonnière des dogmes de la Corpocratie, qu'elle récitait quotidiennement jusqu'au jour de sa fuite.

²⁷⁴ Dans la langue corpocratique de Neo So Copros, l'antonomase est la figure de style privilégiée. Les noms de marques sont systématiquement lexicalisés. Ainsi, le mot « ford » vaut pour « automobile », « sony » pour « ordinateur », « disney » pour « film », etc.

Plus loin, c'est la « verneur du vert » qui ravit la factaire :

de retour sous la canopée, notre ford ralentit à l'approche d'un jardin à brumisation entre deux immeubles trapus. Cotonneux, feuillu, humide de mousse, vert. Dans le dînarium, pour tout échantillon de vert nous avons les carrés de chlorophylle et les vêtements des clients ; aussi m'étais-je figuré qu'il s'agissait d'une substance rare et précieuse. C'est pourquoi le jardin à brumisation dont les arcs-en-ciel drapaient les bords de la fordroute me stupéfiait (p. 296).

Le végétal s'avère ici hautement « cultivé », indissociable de la technique, puisqu'il subsiste dans l'environnement contrôlé de la serre.

Les deux extraits précédents portent en écho le paysage urbain (et gaste) de Londres dans *The Waste Land*, poème d'Eliot convoqué hypertextuellement, dans lequel « l'état sauvage est trop intrinsèquement lié à la culture, au symbole, et aux retombées environnementales pour être réellement libre, désormais²⁷⁵ » (McIntire 2015, p. 181, notre traduction). Cela, Sonmi ne le voit pas encore, obnubilée qu'elle est par la nouveauté des paysages et la présence inédite du naturel, aussi harnaché soit-il à l'artificialité du milieu urbain.

Si le ravissement initial de Sonmi devant la « verneur du vert » suffit à faire de la ville un *locus amoenus* à ses yeux, l'idylle est de courte durée car, aussitôt, relate-t-elle :

les voies riveraines plongèrent et nous survolâmes une large et venteuse bande brunie d'ordures et dénuée de fords. Je rassemblai mon courage et demandai à M. Chang [un chauffeur de l'Union, chargé de la conduire hors de Séoul] ce que c'était. Le passager [embarqué avec M. Chang et elle] répondit : « Le fleuve Han [...] ». J'en étais réduite à cette question : qu'était-ce que ces choses ? « De l'eau. Une express d'eau [a thruway of water]. » La fatigue et la déception ternissaient sa voix. « Eh bien, Chang, une matinée de gâchée. » La différence entre l'eau du dînarium et la boue du fleuve me troublait (p. 297).

C'est désormais la Terre gaste qui se voit convoquée, avec son fleuve Han qui, à l'instar de la Tamise d'Eliot, pourrait tout aussi bien exsuder pétrole et goudron (« The river sweats / Oil and tar » (Eliot 1976 [1922], p. 80). Le terme « boue », dans l'extrait précédent, est ici la traduction de « sludge », qui peut signifier tout autant les boues d'épuration et le cambouis que la vase déversée par la rivière, ce qui renforce la référence de *Cloud Atlas* à la Tamise d'Eliot, dont les boues n'ont rien de naturel. Cette référence au poème d'Eliot est également appuyée par la

²⁷⁵ « The wild is too intricately bound up with culture, symbol, and with environmental fallout to be really "free" any longer » (McIntire 2015, p. 181).

réflexion du passager figurant aux côtés de Chang et de Sonmi, lors du survol du fleuve : « Eh bien, Chang, une matinée de gâchée [« *wasted* », dans le texte original] ». Si le terme ne se rapporte pas au milieu urbain survolé, il contribue au surcodage menant à une lecture eliotienne de « An Orison of Sonmi-451 ». Plus significativement, le fleuve est décrit comme une bande « dénuée de fords ». Dans *The Waste Land*, la Tamise, avant d'être cette rivière qui exsude pétrole et goudron, est décrite comme ne transportant « point de bouteilles vides ni de papiers à sandwich / Point de mouchoirs de soie ni de cartons ni de mégôts » (« no empty bottles, sandwich papers, / Silk handkerchiefs, cardboard boxes, cigarette ends » (p. 74), de sorte que dans l'exercice de négation, elle n'apparaît pas dans toute sa pureté et sa propreté, mais dans l'absence de souillure²⁷⁶, comme le fleuve Han, par la négation, toujours, se voit décrit non comme un cours d'eau naturel, mais comme une voie fluviale sans véhicule. Cela renforce l'idée d'une profonde artificialisation de l'environnement et d'un milieu mégapolitain techniquement surmédié, mais également le fait qu'au plan symbolique, la technique est devenue la mesure de toute chose.

La ville naturalisée dépeinte euphoriquement par Sonmi comme *locus amoenus* se réfère à la reverdie, qui ouvre tout à la fois le *Conte du Graal* et *The Waste Land*, deux hypotextes sur lesquels *Cloud Atlas* se greffe. La reverdie médiévale constitue une chanson dansée ou un poème célébrant la venue du printemps, avec le retour de la végétation, la floraison et le chant des oiseaux (Holmes et Harrison 1993). La reverdie ouvre le *Conte du Graal* :

C'était au temps où les arbres fleurissent, où les bois se couvrent de feuilles et les prés verdissent, où les oiseaux dans leur ramage chantent doucement au matin, où toute créature s'enflamme de joie : le fils [Perceval] de la Veuve de la solitaire Forêt Déserte se leva [...] Ainsi entra-t-il dans la forêt et aussitôt son cœur, au plus profond de lui-même, fut transporté de bonheur à cause de la douceur du temps et du chant des oiseaux qui s'en donnaient à cœur joie. Tout cela le rendait heureux. Comme le temps était doux et serein, il ôta le mors à son cheval et le laissa paître à son gré dans l'herbe nouvelle qui verdoyait (Chrétien de Troyes 2012, p. 16).

La reverdie de Chrétien se présente a priori comme un *locus amoenus* où s'exprime l'euphorie du printemps renaissant. Cependant, écrit Blaise (2005), « la rassurante ouverture pastorale est

²⁷⁶ Ou, comme l'écrit McIntire (2015) : « Le portrait que fait Eliot de la rivière demeure gâché par les ordures qui en sont absentes » (p. 180, notre traduction) (« Eliot's portrait of the river remains marred by the garbage that is missing »).

comme un vernis coloré appliqué sur un processus d'indifférenciation aussi radical que celui qu'apportent la guerre ou la peste » (p. 120), une dévastation que la chercheuse décrit comme une perte de « l'échelle des valeurs et le système des représentations qui l'accompagne » (Blaise 2008, p. 82), caractéristique du motif de la Terre gaste, selon elle. En effet, nous dit Blaise (2005), Perceval « vit dans un monde dévasté pour lequel la courtoisie, c'est-à-dire le système des représentations qui ordonne l'espace social et imaginaire du XII^e siècle, ne fonctionne plus » (p. 33). En Terre gaste, les trois ordres courtois (chevaleresque, amoureux et religieux) sont renversés, de sorte que « les demoiselles ne trouvent-elles pas de mari, les dames ne sont plus protégées, les chevaliers se font tuer dans le dos, les avis des hommes sages ne sont plus écoutés » (Blaise 2003, p. 461). Cette terre représente alors « l'épreuve de l'anéantissement de l'espace signifiant et sa possible résolution dans la rencontre avec un objet éblouissant, le graal » (Blaise 2008, p. 96). La reverdie de Chrétien représente donc un prélude à la crise du système de représentation de la courtoisie.

The Waste Land s'ouvre, quant à lui, sur ces quatre vers :

Avril est le plus cruel des mois, il engendre
Des lilas qui jaillissent de la terre morte, il mêle
Souvenance et désir, il réveille
Par ses pluies de printemps les racines inertes²⁷⁷.
(Eliot 1976 [1922], p. 61, trad., Pierre Leyris)

La reverdie d'Eliot s'inscrit d'emblée dans un registre dysphorique; il ne saurait être question d'une « rassurante ouverture pastorale. À ce sujet, Thomas (2014) écrit : « Les ruines apparaissent dès l'incipit avec l'arrivée d'un printemps privé de son traditionnel pouvoir de résurrection. Le début du poème est marqué par la définition de la saison du renouveau comme un mélange de vie et de mort » (p. 321). La prophétie biblique de Jérémie s'est réalisée avec la destruction de la civilisation occidentale devenue un désert stérile (Thomas 2014).

Ces reverdies annonciatrices de la Terre gaste illustrent bien les propos de Tsan (2007), qui écrit, dans le cadre de son analyse de l'œuvre du trouvère champenois Gace Brûlé :

²⁷⁷ « April is the cruellest month, breeding / Lilacs out of the dead land, mixing / Memory and desire, stirring / Dull roots with spring rains » (Eliot 1976 [1922], p. 60).

Dans la plupart des chansons [...] dont l'exorde est une reverdie, on assiste à la concurrence inexplicable de deux registres totalement contradictoires (printemps/mort, douceur/guerre). Tout se passe comme si le rituel conventionnel du printemps n'était là que pour préparer l'intrusion cataclysmique d'une violence aveugle (p. 73).

Dans le roman de Chrétien, la reverdie s'accompagne de l'arrivée de cinq chevaliers qui fascineront Perceval au point que lui-même voudra se faire adouber par le roi Arthur. Elle marque son départ hors de la « gaste forest soutaine », événement qui causera la perte de sa mère, morte de chagrin et entraîner l'incapacité de l'aspirant chevalier à libérer le Roi Pêcheur et son royaume de leur stérilité en posant les bonnes questions lors du cortège du Graal, et à ses cinq années d'errances lors desquelles il oubliera Dieu avant de se repentir.

Le *Conte du Graal*, selon Tsan (2007), est un questionnement sur la fonction du langage, et sa structure se fonde sur une altération de la parole. Perceval est sciemment gardé par sa mère loin de la cour du roi Arthur par crainte qu'il ne devienne chevalier. Reclus, il n'est en aucun cas acculturé aux us et coutumes chevaleresques et ne possède ni les connaissances ni les mots pour reconnaître les chevaliers et les objets emblématiques qui leur sont associés. Comme le souligne Tsan, en effet, Perceval, dès l'ouverture du roman, ne se voit aucunement en mesure de s'approprier les objets par la parole. Aussi, lorsqu'il rencontre sur ses terres cinq chevaliers de passage, il les assimile tour à tour à des démons et à des anges, incapable de reconnaître leur statut réel, avant d'interroger l'un d'eux sur ses accessoires guerriers qu'il ne saurait nommer et dont il ignore la fonction. Perceval, à ce stade du récit, évolue dans

un monde pré-linguistique, chaos péremptoire, privé du verbe et de structure, où la représentation par le langage est encore une entreprise brutale et problématique, [d'où] [...] il devra s'extraire.

C'est en effet une irruption sonore inintelligible, vacarme de hauberts et de lances entrechoqués, que se révèle cette béance soudaine et irréversible, ce passage qui le conduira dans le monde courtois dont l'a écarté sa mère (Tsan 2007, p. 127).

Comme Perceval le nice²⁷⁸, Sonmi évolue initialement hors du monde extérieur. Confinée à son dînarium, génétiquement créée pour le service en restauration, elle ne possède ni le langage ni l'éducation nécessaires pour y évoluer adéquatement. Significativement, comme c'est le cas pour

²⁷⁸ Terme issu de l'ancien français, signifiant « innocent », « simple ».

Perceval, le monde extérieur apparaît d'abord à Sonmi, lorsqu'elle quitte son dôme, comme un chaos pré-linguistique saisissant, composé de bruits, mais aussi de sensations et d'odeurs :

Place Chongmyo, avant-aube. Le froid! Je n'avais jamais connu cette sensation [...] Les balayeuses *vrombissaient* dans les allées, les taxis *klaxonnaient* les deux-roues; pare-chocs contre pare-chocs, les fords *fumaient*; les camions à ordures qui roulaient au pas *bouillonnaient*; des pylônes solaires jalonnaient les express à huit voies, les canalisations *grondaient* sous terre, les logonéons *beuglaient*; partout, des sirènes, des moteurs, des câblages et des lumières inconnues *jaillissaient dans une véhémence* et des angles inédits (p. 295, nous soulignons).

« L'élévation » de Sonmi, c'est-à-dire son accession au langage, est décrite dans « An Orison of Sonmi-451 » qui, à l'instar du *Conte du Graal*, prend la forme d'un roman éducatif (Micha 1976). Lorsque débute l'élévation, le monde de Sonmi se limite à son dînarium et à la cosmologie présentée à partir de « promovisions » (vidéos corporatifs) par Papa Song, mascotte de la chaîne de restaurants pour laquelle elle travaille, et décrit comme un clown surfant sur des vagues de nouilles. L'élévation de la factaire se traduit par une désinhibition de sa personnalité, suivie de l'émergence d'une voix, qu'elle reconnaît après-coup comme sa conscience, et « d'anomalies langagières » (p. 281), telles qu'une augmentation du débit du langage, une inextinguible curiosité et une complexification du discours, alors que les factaires *lambda* « éprouvent des difficultés à composer une phrase originale de cinq mots » (p. 282). Au cours de cette venue au langage, Sonmi apparaît d'abord, à l'image de Perceval, comme « nice ». Ainsi, des lieux émaillant des contes pour enfants sur lesquels elle met la main, dit-elle qu'ils portaient « la promesse d'un monde [assimilé à la réalité] où s'étendaient forêts perdues, replis montagneux et cachettes labyrinthiques » (p. 287). Ce n'est que rétrospectivement, lors de son témoignage livré à l'archiviste, qu'elle comprend le ridicule de cette confusion entre imaginaire et réalité. Cette innocence originelle sera progressivement remplacée par l'érudition et un sentiment d'aliénation grandissant, alimenté par l'indignation lorsque son périple la mènera à constater par elle-même les violences, l'indignité et les abus qui accablent factaires et membres de l'infériosphère²⁷⁹.

Dans *Cloud Atlas*, la reverdie ne correspond pas à strictement parler au verdissement printanier, mais à un premier contact avec le règne végétal. Et comme la reverdie du *Conte du Graal*, elle concorde avec la naissance de Sonmi en tant qu'être doté de la faculté du langage, et non plus en

²⁷⁹ Terme désignant les individus de basse extraction.

tant que simple produit de la bio-ingénierie. Elle marque son ouverture sur le monde extérieur et son accession au langage, puis, plus largement, à la culture. Son trajet hors de Neo Seoul représente, en effet, la première étape de son cheminement vers la connaissance livresque puis empirique du monde, respectivement lors de son séjour à l'université et lors de ses pérégrinations avec Hae-Joo Im, un unioniste chargé de lui révéler les abus de la Corpocratie et de cristalliser son sentiment de révolte²⁸⁰. La végétation qui enthousiasme tant Sonmi préexiste donc à son arrivée dans le monde, mais elle émerge dans sa conscience comme la végétation naît au printemps lorsqu'elle survole Neo Seoul pour la première fois.

La reverdie ne se présente comme telle qu'aux yeux de la factaire et en comparaison avec un milieu (le dôme de Papa Song) purement artificiel, mais non aux yeux du lecteur, pour qui les éléments naturels de Neo Seoul s'avèrent pleinement artificialisés. Le *locus amoenus* élaboré dans la reverdie, pour ce dernier, est d'ores et déjà une Terre gaste qui préfigure la violence portée par Nea So Copros à l'endroit de l'environnement et de sa consommation écologiquement insoutenable, violence qui se traduit par la mort de la terre, comme le montre la suite du récit. Après la reverdie, en effet, le caractère euphorique du *locus amoenus* ne fait plus illusion et l'on apprend que les mégapoles se transforment chacune à leur tour en Terre gaste, à l'instar de « Bombay, une panurbis lointaine aujourd'hui réduite à l'état de terremorte » (p. 323), ou de l'Angleterre, une « région de l'ancienne démocratie d'Europe changée en terremorte depuis longtemps » (p. 330).

Déjà, la société totalitaire de Nea So Copros montre des signes de délitement. Ainsi, Huamdonggil, un quartier de Neo Seoul, est-il dépeint comme un cloaque, lieu de renversement de l'ordre moral : « un dangereux labyrinthe d'infâmes petites baraques, de maisons délabrées, de prêteurs sur gages, de bars à drogues, de ruches de réconfort [maisons closes] qui s'étendent sur environ huit kilomètres carrés au sud-est de la gare de transit de la Vieille Séoul [...] les ruelles empestent les détritiques et les égouts » (p. 423). L'ordre humain s'effondre et laisse place à des comportements animalisés, féroces. Par exemple, Sonmi est témoin d'une scène où « [à] quatre

²⁸⁰ Notons au passage que l'éducation de Sonmi correspond à une révélation du monde tel qu'il est dans sa conjoncture catastrophique. Aussi, le désastre qui ravage Nea So Copros et transforme graduellement l'écoumène en terremorte est-elle une Apocalypse au sens étymologique du terme, c'est-à-dire un « dévoilement ».

pattes, un garçon lapait de l'eau à même une flaque » (p. 424). Huamdonggil se voit assimilée à « une fosse septique où tranquillement, dans une semi-clandestinité, se décomposent les déchets humains dont la cité ne veut plus » (p. 424), transmués, à l'image de ce qu'excrète le fleuve Han, en boues. Les populations quittent les centres urbains sous la pression de fléaux engendrés pour une large part par le réchauffement climatique et la bio-ingénierie, autant d'indices de la dévastation anthropique de l'écoumène. Sonmi en témoigne dans son « oraison » :

Je ne comprenais pas pourquoi les immigrés fuyaient les zones de production pour ce destin sordide. Hae-Joo énuméra la malaria, les inondations, la sécheresse, les récoltes génomiquement dévoyées, les parasites, l'avancée des terremortes, et le désir naturel d'offrir une vie meilleure à leurs enfants (p. 424).

La Terre gaste se généralise. À l'époque de Sonmi, « [l]es richesses de la Corpocratie – gage de sa légitimité – sont en train de se tarir » (p. 435), signe de sa stérilité. Qui plus est, le régime dystopique

succombe à son propre empoisonnement. Ses terres sont polluées; ses rivières, inertes; son air, toxichargé; ses sources de nourriture, génomiquement dévoyées. De ces calamités, l'infériosphère n'a pas les moyens d'acheter les palliatifs. Les ceintures de mélanomes et de malaria remontent vers le nord à la vitesse de quarante kilomètres par an. Les zones de production d'Afrique et d'Indonésie qui approvisionnent les zones de consommation sont désormais inhabitables à plus de soixante pour cent (p. 434).

Les dérives de la bio-ingénierie sont explicitement désignées comme la cause de la dévastation de l'écoumène. Ainsi, lors de son voyage dans l'arrière-pays de Nea So Copros, Sonmi observe : « À cause des arbres génomés pour repousser les insectes et les oiseaux, l'air stagnant empestait l'insecticide [...] Les effluents produits par les bassins flottants de saumons empuantissaient l'eau du lac » (p. 438-439).

Le devenir « gast » des panurbis préfiguré dans le récit de Sonmi est décrit par Méronyme dans « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After ». Elle y raconte à Zachry comment ses ancêtres, cherchant parmi les ruines de leur monde post-catastrophique des foyers de civilisation encore intacts – « Melboun', Orque-land, Jo'bourg, Buenas Yerbs, Bombay, S'gapour » (p. 372) –, ne découvrent que désolation et terres abandonnées : « Ils ont trouvé les cités promises par les vieilles cartes, des cités décombrées [détruites] par la mort, étouffées par la jungle, pourries par la

peste, mais jamais les cités vivantes d'eux rêves » (p. 373). Quant à Nea So Copros, lui apprend-elle, il s'agit aujourd'hui d'une « péninsule entièrement en terre morte » (p. 379).

La solidarité unissant le milieu et le corps de son habitant telle que la traduit le motif de la Terre gaste se donne à voir dans les marques que le premier imprime au second. Par exemple, Sonmi voit à Huamdonggil « [d]es sang-purs [...] affalés devant les portes, *la peau enflammée* à force d'exposition prolongée aux pluies acides » (p. 424, nous soulignons). Dans « Sloosha's Crossin' an' Ev'rythin' After », Zachry donne le récit de la naissance de son premier enfant, marqué, lui aussi par un milieu empoisonné, en proie à une mutation : « L'babiote [le bébé] avait pas d'bouche, nan, pis pas d'trous d'nez nan plus, pis comme il pouvait pas respirer, il a commencé à mourir dès qu'la m'man d'Jayjo lui a coupé l'cordon, le pauvre 'tit bougie » (p. 339).

La Terre gaste se caractérise par le désordre et la violence. Cette dernière est visible, à Nea So Copros, dans la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement, l'asservissement des factaires et le traitement inique réservé à l'inférieursphère. Le désordre, quant à lui, n'apparaît pas immédiatement, l'ordre social étant imposé par le régime dystopique et sa doctrine corpocratique (appelée le « Juche », en référence à l'idéologie autocratique de la République populaire démocratique de Corée imposée par Kim Il-sung). Il faut attendre le récit suivant, « Sloosha's Crossin' », pour mesurer l'ampleur du désordre en Terre gaste. Entre « An Orison of Sonmi-451 » et ce dernier, la civilisation entière s'est effondrée à la suite d'une catastrophe nommée ultérieurement la « Chute ».

Quand Zachry interroge Méronyme sur les responsables de la Chute, elle lui répond qu'il s'agit des Anciens (les humains ayant vécu avant la catastrophe). Zachry, surpris, lui rétorque : « Mais les Anciens possédaient la Savance [la connaissance]! » (p. 374), avant de reprendre son propre récit :

J'me mémore d'sa réponse : Ouais, la Savance des Anciens leur permettait d'contrôler les maladies, les kilomètres, les graines pis d'faire du miracle un ordinaire, mais y avait quelque chose qu'ils pouvaient pas contrôler, nan, une faim qui s'loge dans l'cœur des humains, ouais, la faim d'en avoir plus. Plus de quoi? qu'j'ai d'mandé. Les Anciens possédaient la Savance! Oh, plus d'affaires, plus d'alimentation, plus d'vitesse, des vies plus longues, plus faciles, plus de pouvoir, ouais. Alors l'Grand Monde, c'est grand, mais pas assez pour c'te faim qu'a poussé les Anciens à

déchirer l'ciel pis à faire bouillir les mers, pis à empoisonner la terre d'atomes enfoliés, pis à tripoter des graines pourries qu'ont donné vie aux pestes pis aux babiots malformés. Alors p'tit à p'tit, et vite-net ensuite, les États ont 'claté en tribus barbares pis ç'a été la fin des Jours d'Civilis'rie, à part ça et là dans quelques plis ou renf'ments, où qu'en brillent encore les dernières faibles lueurs (p. 374-375).

En plus de révéler à Zachry l'origine anthropique de la Chute – dans le système de croyances du chevrier, c'est le diable (appelé « Georgie l'Ancien ») qui en est responsable –, Méronyme désigne explicitement la prédation transhistorique comme la cause de la catastrophe.

La catastrophe s'est déployée à l'échelle du globe et seules quelques communautés agraires et pastorales éparses subsistent, dont la tribu de Zachry, établie sur la Grande Île (Big Island, Hawaï). Les Prescients, quant à eux, auxquels appartient Méronyme, détenteurs des savoirs des Anciens, s'éteignent un à un, victimes des radiations qui ont ravagé l'écoumène lors de la Chute. Avec l'effondrement de la civilisation suit un Moyen Âge barbare et sombre.

9.4.2. L'île de Sheep's Head

« An Orison of Sonmi-451 » et « Sloosha's Crossin' » ne sont pas les seuls récits à travailler le motif de la Terre gaste. C'est également le cas du chapitre « Sheep's Head, 2043 », dans *The Bone Clocks*. Dans ce récit catastrophique, expansion analeptique de *Cloud Atlas*, Holly Sykes, protagoniste du roman, y relate les premières séries de catastrophes qui adviennent lors des décennies 2030 et 2040, préfigurant les terremortes et la Chute décrites précédemment : déluge, « macrotempête » secouant le Pacifique, affluence de *boat people* débarquant sur les côtes de l'Irlande, et ainsi de suite. La catastrophe est d'abord d'ordre climatique :

Au début des années 2030, les saisons se sont détraquées : il gelait en été et il y avait des épisodes de canicule en hiver. Mais, depuis cinq ans, nous avons eu de longs étés secs et de longs hivers pleins de bourrasques, le tout entrecoupé de brefs printemps et automnes. À l'extérieur du Périmètre [zone protégée par la Pearl Occident Company], les tracteurs sont en voie d'extinction, et les récoltes sont dérisoires (p. 574).

Suivent alors les pénuries, d'abord passagères, puis permanentes. La faute anthropique responsable de cette Terre gaste dont Holly est témoin est, comme dans « An Orison of Sonmi-451 », clairement exposée :

je prends une grande inspiration saccadée pour m'empêcher de pleurer. Et ce n'est pas uniquement parce que je ne pourrai jamais plus tenir Aoife [sa fille morte dans la macro-tempête de 2039] dans mes bras. C'est à cause de tout : des régions entières qu'on a empoisonnées, des calottes glaciaires qu'on a laissées fondre, du Gulf Stream dont on a dévié le cours, des fleuves asséchés, des zones côtières inondées, des lacs asphyxiés par nos saletés, des mers qu'on a tuées, des espèces qu'on a fait disparaître, des pollinisateurs exterminés, du pétrole gaspillé, des médicaments devenus inefficaces, des menteurs qui nous caressaient dans le sens du poil et qu'on a élus. Et tout ça pour ne pas avoir à modifier notre confortable mode de vie (p. 572).

Les catastrophes dépeintes dans *The Bone Clocks* sont mises en parallèle avec la peste médiévale, que les fictions catastrophiques et post-catastrophiques mettant en scène pandémies et invasions de morts-vivants n'ont de cesse d'évoquer dans un cadre contemporain. Toujours dans l'idée d'une résurgence de l'obscurantisme médiéval, la conscience d'une faute morale que le Divin doit laver émerge dans la conscience des populations touchées : « Les gens parlent de l'époque des Ténèbres comme nos ancêtres parlaient de la peste noire, comme si c'était Dieu qui l'avait voulue » (p. 572). Or, dans la perspective de Holly, la catastrophe n'est que le résultat de la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement :

Mais c'est nous qui les avons invoquées, ces Ténèbres, à chaque baril de pétrole brûlé sur notre chemin. Les gens de ma génération sont des clients attablés à un restaurant nommé Toutes les ressources de la Terre et qui se sont gavés au-delà de ce qui est imaginable, alors qu'ils savaient très bien, même dans leur déni, qu'ils se carapateraient au moment de payer et que ce serait à leurs petits-enfants de se débrouiller avec cette addition qu'ils ne pourraient jamais régler (p. 572).

La consommation écologiquement insoutenable de l'environnement est ici, comme dans le monde de Sonmi, pointée du doigt comme la faute présidant à la malédiction de la Terre gaste.

Dans la mémoire d'une Holly vieillissante, les images de catastrophe deviennent imprécises et ses seules certitudes concernent l'origine de la faute, mais aussi la fréquence des désastres et l'ampleur de leur dévastation :

inondations de Freemantle pendant le déluge de 2033. Ou était-ce en 2037? Mais est-ce que je ne suis pas en train de confondre avec les images de la mer qui s'engouffre dans le métro new-yorkais, où cinq mille personnes se sont noyées? Ou alors, c'était à Athènes? Ou Bombay? Des torrents d'images de catastrophes se succédaient, dans les années trente, et ce n'était pas facile de savoir quelle zone littorale avait été dévastée pendant la semaine, ou quelle grande ville avait été décimée par le virus Ebola ou la grippe du cricétome. Les journaux télévisés n'étaient plus qu'un

interminable film catastrophe dépourvu d'intrigue que je ne supportais plus de regarder (p. 563).

Cette époque en est une également de chaos social (« Vague de cambriolages », p. 563, « L'Amérique est en pleine désintégration », p. 567), comme en témoigne l'arrivée de maraudeurs (les « Corneilles »), et précède une première Chute, celle du Réseau : « La génération d'incapables à laquelle j'appartiens a remis tous ses souvenirs sur la Toile, et le crash de 2039 a été une sorte d'AVC collectif » (p. 571).

Si nombre d'œuvres post-catastrophiques médiévalistes considèrent l'effondrement des technologies de communication comme une occasion de faire table rase de la surmédiation symbolique, ce n'est pas le cas ici, du moins pas dans la perspective de Holly. Celle-ci l'associe à une perte de la mémoire collective. Pour elle, la chute de l'Internet rompt tout contact avec son frère et elle voit remplacer les médias d'information, non sans dépit, par la rumeur publique qui colporte alors les informations les plus incongrues sur l'état du monde.

9.5. LA COMMUNAUTÉ ÉCOUMÉNALE

Dans la section précédente, nous avons vu comment une faute anthropique, la consommation insoutenable de l'écoumène et l'artificialisation du naturel par la bio-ingénierie, a donné lieu à la Terre gaste dans le monde diégétique de Mitchell. Cette faute, qui s'exprime en termes de surmédiation technique, relève plus largement de la prédation, phénomène correspondant, dans la rhétorique utopique de *Cloud Atlas*, au principe appréciatif. Dans la société de Nea So Corpus, la prédation se présente sous la forme de l'asservissement des factaires et d'un néo-libéralisme exacerbé, producteur d'inégalités entre les membres de l'inférieursphère et une classe privilégiée de dirigeants et de consommateurs (qualifiée symétriquement de « supérieursphère »). Dans cette Terre gaste, il existe une forme de solidarité entre l'être humain et l'écoumène : le premier dévaste le second qui, en retour, l'empoisonne ou entraîne chez lui des mutations mortifères. Il y a également effondrement des structures sociales dans le cadre d'un retour au Moyen Âge barbare, où les communautés de Holly et de Zachry font face aux attaques de maraudeurs (les Corneilles de l'Irlande catastrophique et les Kona de la Grande île post-catastrophique).

Notre analyse, jusqu'ici, n'a pas saisi la pleine mesure du motif de la Terre gaste. S'il se donne à voir visiblement dans les mondes de Holly Sykes, de Sonmi et de Zachry, comme nous l'avons montré, il s'étend à l'ensemble des récits de *Cloud Atlas* de même qu'aux autres romans qui lui sont transfictionnellement liés : *The Bone Clocks*, bien sûr, mais également *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *Slade House*. C'est en nous appuyant sur la lecture que fait Marie Blaise de ce motif que nous serons en mesure de mettre en évidence toutes ses implications mésocritiques dans l'œuvre de Mitchell. Mais pour y parvenir, il convient préalablement de décrire « l'être ensemble » que promeut celle-ci – dont nous rendrons compte par l'expression « communauté écouménale à imaginer » –, car il se montre indissociable de la Terre gaste prise en termes mésogrammatiques.

Nombre de chercheurs (Childs et Green 2011; Edwards 2011; Harris 2015a; Schoene 2009; Shaw 2015) ont souligné le caractère planétaire des œuvres de Mitchell sans occulter la place qu'elles réservent à l'individualité et à un cadre de vie local. Ces œuvres articulent entre elles les échelles globale et locale, tissent un vaste réseau composé d'individus interconnectés et interdépendants. Schoene (2009), s'appuyant sur le sociologue Ulrich Beck et le philosophe Jean-Luc Nancy, qualifie les romans *Ghostwritten* et *Cloud Atlas* de « cosmopolites », en ce sens qu'ils établissent un pont entre les réalités disjointes que sont, d'une part, la globalisation économique et les instances politiques mondiales et, d'autre part, les spécificités culturelles locales, ces « innombrables sous-mondes de vies quotidiennes sans pouvoir et privées de droits²⁸¹ » (Schoene 2010, p. 44). Est dépeinte dans les romans de Mitchell la possibilité d'émergence d'une communauté et d'une convivialité planétaires. Ces romans tissent ensemble des réalités parfois similaires, parfois irréconciliables, sans jamais donner lieu à une totalité harmonieuse. Ce tout articule étroitement l'individu et le monde sans que le premier ne se dissolve dans le second.

Ainsi, les actions posées par les personnages de *Ghostwritten* influencent l'existence des autres indépendamment de la distance géographique qui les sépare. Seul le dispositif de composition du roman se montre en mesure d'exposer l'interconnexion et l'interdépendance globales qui les relient hors de la conscience des personnages et au profit du lecteur. Ce double mouvement

²⁸¹ « countless sub-worlds of powerless, disenfranchised daily living » (Schoene 2010, p. 44).

d'interconnexion et d'interdépendance planétaires prend tout son sens à travers l'idée de « communauté écouménale », au sein de laquelle sont articulés étroitement les corps animal et médial des personnages de l'œuvre mitchellienne et où est proposé un être-ensemble qui, sans négliger la coprésence et l'échelle locale, se présente essentiellement à l'échelle globale.

L'écoumène constitue l'ensemble des milieux et désigne « l'habiter humain sur Terre » (Berque 2004, p. 386), ou encore « l'espace de vie construit et habité par les êtres humains » (Lussault 2017, p. 23) à l'échelle terrestre. La perspective ontologique de *Cloud Atlas* s'écarte de la perspective moderne (cartésienne) en vertu de laquelle l'environnement et le corps – objectifiés – sont tenus à distance du sujet humain, c'est-à-dire altérisés. Le décentrement du corps du point de vue individuel vers le point de vue planétaire, la solidarité interindividuelle ainsi que la proposition de récits dont la diégèse s'étend sur plusieurs siècles et à travers plusieurs continents constituent autant d'indices pointant vers l'indissociabilité des corps animal et médial. Suivant la conjoncture actuelle de la mondialisation (que les romans « planétaires » de Mitchell mettent en évidence), où il y a lieu de parler, pour reprendre les mots du sociologue Roland Robertson, de « compression du monde et d'intensification de la conscience du monde en tant que tout » (cité dans Schoene 2009, p. 1), le corps médial s'étend non plus à l'échelle d'un milieu donné, mais à celle de l'écoumène dans son entièreté. C'est pourquoi nous parlerons de « communauté écouménale » pour désigner l'être ensemble figurant dans l'œuvre de Mitchell.

9.5.1. Consommation symbolique de l'autre : les récits de soi

L'analyse de *Cloud Atlas* suggère une indissociabilité de l'individu et de la communauté écouménale comme modalité de leur être-ensemble. Elle s'appuie sur une conception de la corporalité ontologiquement proche de celle que Berque – et Watsuji avant lui – propose et qui repose sur une indissociabilité des corps animal et médial. Ainsi, les protagonistes du roman enrichissent la part symbolique de leur écoumène par les récits de soi qu'ils lèguent aux générations futures, assurant de la sorte leur pérennité alors que leur part individuée périt. Dans un mouvement inverse, il y a introjection des témoignages de leurs prédécesseurs par la consommation de leur récit de soi. Ainsi, le journal de bord d'Ewing est lu par Frobisher, les lettres de Frobisher, par Luisa Rey, le roman relatant les aventures de Rey est expédié à l'éditeur Timothy Cavendish, les mémoires de Cavendish font l'objet d'une adaptation cinématographique

que visionne Sonmi-451, et le témoignage de cette dernière sera vu et entendu par Zachry à l'aide d'un dispositif de projection holographique. Dernier personnage à faire son apparition dans le roman, Zachry devient le dépositaire de la mémoire de ses prédécesseurs, présentée comme une série de récits enchâssés. Ce faisant, il intègre symboliquement à son corps animal un ensemble d'expériences individuelles par lesquelles sont multipliées ses perspectives sur un écoumène partagé qui se déploie dans la temporalité pluriséculaire de l'Anthropocène²⁸².

Ces récits renforcent le sentiment de solidarité des personnages, qui ont en commun de subir l'expérience de la prédation et de fouler un écoumène courant à sa perte, un abus à la fois. En retour, ils proposent un guide éthique apte à penser l'action collective dans le cadre d'un être ensemble planétaire. C'est le cas des dernières lignes, quelque peu idéalistes et eutopiques, du journal de bord d'Adam Ewing, rédigées en réaction au colonialisme, à l'esclavage et à la soif du lucre dont il a été témoin lors de sa traversée des îles du Pacifique. Ainsi, Ewing écrit :

Notre perte serait donc inscrite en notre nature? Si nous avons foi en ce qu'il demeure possible à l'humanité de transcender ses crocs et griffes, si nous avons foi en ce que des hommes de races et de croyances diverses sauront partager la planète et rester en paix [...] si nous avons foi en ce que les dirigeants doivent être justes; que la violence doit être muselée; le pouvoir, responsable; et les ressources de la Terre et de ses océans, équitablement réparties, alors ce monde-là verra le jour (Mitchell 2007 [2004], p. 696).

De telles idées se retrouvent aussi dans le catéchisme révolutionnaire rédigé par Sonmi avant son exécution, un manifeste en faveur de la sympathie universelle que suivent religieusement Zachry et sa tribu.

9.5.2. Consommation du corps de l'autre : la métempsomatose

La consommation des récits de soi – part symbolique des milieux humains par laquelle est renforcée l'idée d'une appartenance des individus à un même corps médial – s'accompagne de la consommation du corps animal de l'autre, idée conforme à une métempsomatose, ou réincarnation du corps dans un autre corps.

²⁸² Nom donné à l'ère géologique qui débute lors de l'industrialisation et durant laquelle l'activité humaine marquerait significativement l'écosystème terrestre de ses effets (Crutzen et Stoermer 2000). Significativement, le roman débute dans les premiers temps de l'industrialisation, sur laquelle s'ouvre l'ère de l'Anthropocène, et se termine à la suite de la destruction de l'écoumène, événement appelé « la Chute » par les survivants. Harris (2015a) qualifie d'ailleurs *Ghostwritten*, *Cloud Atlas* et *The Bone Clocks* de « romans de l'Anthropocène ».

Dans *Cloud Atlas*, Luisa Rey manifeste une conscience de l'introjection du corps animal de l'autre alors que vers la fin de « Half-Lives », elle retrouve les lettres manquantes que Frobisher avait adressées autrefois à Sixsmith :

Luisa [...] extrait une des enveloppes jaunies; le cachet indique la date du 10 octobre 1931; Luisa la porte à son nez et inhale. Après quarante-quatre années d'hibernation dans cette feuille de papier, des molécules du château de Zedelghem et de la main de Frobisher tourbillonnent-elles en ce moment dans mes poumons, dans mon sang? (p. 586)

Significativement, Rey conjoint dans l'acte d'introjection à la fois le corps de Frobisher et un lieu indissociable de son existence, comme si l'un et l'autre (corps animal et médial) étaient par nature insécables.

La forme la plus marquante d'introjection réside dans les actes de cannibalisme appuyant le thème de la prédation. Le phénomène est raconté à plusieurs reprises. Il l'est tout d'abord par l'entremise d'Henry Goose, compagnon de voyage d'Ewing, dès la première page du roman, dont l'incipit parodie la découverte de l'existence de cannibales par Robinson Crusoé dans le roman éponyme de Defoe. Alors qu'Ewing aborde Goose sur une plage, celui-ci lui apprend qu'« [a]utrefois cette grève d'Arcadie accueillait des festins cannibales, ripailles durant lesquelles les forts se gorgeaient des faibles » (p. 5). Le cannibalisme figure également en bonne place dans le récit que M. D'Arnoq fait à Ewing de la conquête maorie des Moriori des îles Chatham. Ainsi, relate-t-il : « Sur la plage de Waitangi, cinquante Moriori furent décapités, découpés, enveloppés dans des feuilles de lin puis placés avec des pommes de terre et des ignames dans un immense four creusé dans la terre » (p. 23).

Le cannibalisme est systématisé et institutionnalisé dans la dystopie que dépeint Sonmi. À Nea So Copros, des clones sont élevés pour leur force de travail. Après des années de dur labeur, leur dit-on, ils se verront récompensés : libérés de leur asservissement, ils gagneront Hawaï où ils deviendront des citoyens à part entière. Or, toute autre est la réalité : Sonmi découvrira avec horreur que leur destination véritable est un abattoir et que leur chair servira à la production de nouveaux clones et à l'alimentation des clients des dînariums :

En dessous de nous s'étirait une chaîne d'équarrissage jalonnée de silhouettes maniant des ciseaux, sabres-scies, et autres ustensiles servant à trancher, couper,

broyer. Les ouvriers étaient barbouillés de sang des pieds à la tête. « Ouvriers » : des bouchers, en l'occurrence. Ils coupaient les colliers, lacéraient les vêtements, raclaient les follicules, pelaient la peau, tranchaient les mains et les jambes, découpaient la chair, évadaient les corps de leurs entrailles... les drains aspiraient le sang... (p. 456).

Le cannibalisme, chez Mitchell, renvoie directement à la prédation. C'est un comportement transhistorique, présent aussi bien sur une grève d'Arcadie mythique et dans le XIX^e s. des îles Chatham que dans le monde à venir de Sonmi, où il est institutionnalisé et jouit des mêmes principes d'optimisation que les chaînes de production fordistes. Dans une perspective écouménale, cet acte de consommation insoutenable (qui redouble celle de l'environnement, cette autre facette de la prédation), en vertu duquel il y a introjection du faible dans le corps animal du fort, constitue le pendant négatif de la sympathie universelle. S'il révèle le lien d'interdépendance qui unit entre eux les individus dans le cadre de l'écoumène – représenté par la circularité de la chaîne de production et de consommation de la chair dans l'économie de Nea So Copros –, il subvertit dans le même souffle la sympathie universelle et la possibilité même d'assurer la pérennité de cet écoumène. C'est ce dont témoigne Ewing à la fin de *Cloud Atlas* lorsqu'il écrit : « À l'échelle d'un individu, l'égoïsme enlaidit l'âme; à l'échelle humaine, l'égoïsme signifie l'extinction » (p. 696).

Si, comme le souligne Popovic (2008a), manger l'autre, à la fin du XIX^e s., prenait tout son sens dans l'imaginaire darwiniste de la lutte pour la vie, chez Mitchell, un changement d'échelle s'opère, de l'individu, création moderne, vers le collectif : dans ce mouvement, la lutte individuelle pour la survie conduit à la disparition de l'espèce humaine et de son écoumène.

9.5.3. La métaphore de l'eau

Après la consommation symbolique et physique de l'autre, la relation sympathique unissant les personnages du roman à un même écoumène est appuyée par la figure de l'eau (l'océan, le nuage), métaphore de la communauté écouménale vue comme une concrétion d'actes de résistance locale posés par une multitude et visant à contrer la prédation. Cette concrétion donne ainsi lieu à une solidarité dans l'action.

Cloud Atlas propose six récits et autant de destinées individuelles. Le roman suggère que certains protagonistes sont liés entre eux par un même cycle de réincarnations en raison de la présence d'une tache de naissance en forme de comète sur leur épaule et de réminiscences de leurs vies antérieures. Une âme partagée semble donc transmigrer d'une époque à l'autre. Questionné en entrevue à ce sujet, Mitchell répond : « La réincarnation et la résurrection littérales sont des doctrines dont je ne suis pas en mesure d'intégrer la foi et d'y croire, donc ce qui demeure après ma mort, ce sont les conséquences de mes actes ou les effets que j'engendre²⁸³ » (Harris 2015b, p. 15), ou encore, comme il le fait dire au docteur Marinus dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* : « L'âme est un verbe [...] Pas un nom » (Mitchell 2012 [2007], p. 186). Ainsi, les personnages de *Cloud Atlas* se perpétuent-ils au sein de l'écoumène non seulement dans leurs récits, mais également par leurs actes, persistant par-delà l'existence de leur corps individué à travers le corps médial.

Significativement, ce sont les actes de prédation cumulés qui donnent lieu au monde dévasté dans lequel évoluent Zachry et les siens, de sorte que les liens de solidarité qui unissent les individus se déploient non seulement dans l'espace, comme c'est le cas dans *Ghostwritten*, mais également dans le temps.

Cette conception médiale de la persistance de l'âme à travers les actes est renforcée par Ewing. Celui-ci, en guise d'épilogue au roman, médite sur l'agentivité de l'individu et la portée de ses actions. C'est là que la structure bipartite et dynamique de l'être se voit la plus nettement appuyée alors qu'âme et monde sont mis en équivalence. Ewing écrit : « l'histoire n'admet aucune règle : seuls les résultats importent. Ce qui provoque des résultats? Les agissements [...] Ce qui provoque les agissements? La foi [...] [E]lle siège tant en l'esprit qu'en son miroir : le monde » (Mitchell 2007 [2004], p. 694). Puis, dans un dialogue imaginaire, après qu'Ewing eut annoncé qu'il épouserait la cause abolitionniste (sa propre part dans la lutte contre la prédation), son beau-père pro-esclavagiste minimise la portée de l'acte individuel : « à votre dernier souffle, enfin comprendrez-vous que votre vie n'a guère davantage compté qu'une goutte dans l'infini de l'océan! » (p. 697). À cela, Ewing répond, faisant de l'individu la constituante d'une multitude de

²⁸³ « literal reincarnation or resurrection aren't doctrines I'm able to synthesize the faith to believe in, then what remains after I die are my "consequences" or the effects I cause » (Harris 2015b, p. 15).

parties articulées en un ensemble plus vaste : « Cependant qu'est-ce qu'un océan, sinon une multitude de gouttes? » (p. 697).

La métaphore de l'eau est filée à travers l'ensemble du roman. Avec Ewing, la multitude des gouttes forme l'océan comme la somme des individus compose l'écoumène. On retrouve également cette métaphore sous la forme évanescence du nuage dans le récit de Zachry, qu'il convient de lire en considération des propos de Mitchell sur l'âme et la réincarnation : « Allongé sur le fond du kayak, j'ai regardé les nuages flageoler. Les âmes traversent les âges comme les nuages traversent les ciels, pis leur forme, leur couleur et leur taille ont beau changer, ça reste des nuages, et c'est pareil pour les âmes » (Mitchell 2007[2004], p. 418). Ainsi, le corps animal est appelé à s'effacer, mais il se perpétue en l'écoumène par ses actes. Chaque être assure donc en lui sa pérennité et contribue à le transformer; aussi change-t-il de forme comme le font les nuages sans jamais disparaître.

The Bone Clocks reprend la métaphore de l'eau lorsque Lorelei, la petite-fille de Holly, explique à son frère la signification du poème *The Cloud*, de Shelley :

[le poème] parle de naissance et de résurrection, mais aussi du cycle de l'eau. Quand il pleut, le nuage se vide : c'est comme s'il mourait. Et après, les vents et les rayons du soleil forment un dôme de ciel bleu, et c'est ça, le cénotaphe du nuage, pas vrai ? Et ensuite, la pluie qui était l'ancien nuage va dans la mer, où elle s'évapore et redevient un nuage qui se moque du ciel bleu – sa propre tombe – puisqu'il est ressuscité. Alors il « démolit » sa pierre tombale en montant dans le ciel (Mitchell 2017 [2014], p. 577).

Une fois encore, l'âme et le monde se voient étroitement articulés par cette métaphore, le cycle de vie de l'humanité faisant écho au cycle naturel. En convoquant intertextuellement le poème de Shelley, *The Bone Clocks* lui confère une nouvelle signification en raison de la définition mitchellienne de l'âme : entité qui se perpétue de manière cyclique dans le temps, l'âme est assimilée aux actes individuels et à leur persistance, sous forme d'effets et de conséquences, dans l'écoumène.

La sympathie universelle appuyée par la métaphore de l'eau constitue un legs des Stoïciens. Pour ces derniers, « tout, dans l'univers, est lié à tout, et pourtant tout est individué, séparé, union et

séparation » (Laurand 2005, p. 519). Toutefois, pour les Stoïciens, l'individu est relié à ce tout en vertu du *pneuma*, le souffle divin, alors que chez Mitchell, l'individu est articulé à un ensemble plus vaste en raison de la réciprocité des actions interindividuelles : parce qu'il y a un haut degré d'interdépendance et d'interconnexion entre les parties, chaque action influence l'ensemble des individus en leur écoumène partagé. Il ne s'agit pas de dissoudre l'individualité dans une totalité, suivant une perspective holiste, mais bien de conserver les deux échelles et de les articuler en fonction d'un principe d'organisation qui les rend indissociables l'une de l'autre. Du coup, pour contrer la destruction de l'écoumène – conséquence d'une prédation transhistorique – il convient à chacun de prendre part solidairement à un mouvement inverse en refusant de considérer autrui et l'environnement comme autant d'instruments au service de ses propres fins et en s'adonnant à un mode de consommation écologiquement soutenable de l'environnement.

Le principe de la sympathie universelle qui, chez Mitchell, ordonne les relations des personnages au sein de l'écoumène, est mis en abyme par le sextuor de Frobisher intitulé *Cloud Atlas* : la composition articule ensemble six instruments et leur ligne musicale propre, comme le roman conjoint six voix et destinées individuelles. Le contrepoint ainsi formé donne lieu, dans la synchronie, à des harmoniques, comme les actions de chaque protagoniste donnent forme à l'écoumène et témoignent de la solidarité qui réunit les individus en une communauté.

Si, en vertu de la solidarité qui unit les individus, la prédation conduit à la destruction de l'écoumène, la prédation est pensée par ceux qui la perpètrent comme étant limitée dans ses conséquences. La réplique du beau-père d'Ewing, citée plus haut, appuie cette idée. En ce sens, elle s'oppose à la sympathie universelle. Or, pour Ewing, c'est en raison de la sympathie qui unit le tout et ses parties que la prédation devient aussi destructrice. La sympathie universelle de Mitchell rend donc compte d'une conception particulière de l'organisation (ou de la désorganisation) de l'écoumène qui suppose une éthique opposée à la prédation.

Cependant, l'application de ce principe éthique nécessite que chacune des parties soit consciente de l'ampleur de sa propre agentivité, car hors de cette conscience, l'action, en effet, ne semblera pas plus conséquente qu'une simple goutte dans l'immensité d'un océan. Puisque l'agentivité ne

se révèle que dans la conjonction des actions individuelles dans le cadre d'une action collective, encore faut-il que ses acteurs aient conscience d'œuvrer au sein d'un ensemble plus vaste (une communauté écouménale). Les propos d'Ewing témoignent de l'existence de cette conscience, mais la persistance de la prédation telle que le futur dysphorique de Sonmi et Zachry la donne à voir suggère qu'elle ne s'est pas répandue à l'échelle du plus grand nombre, qu'elle n'a pas atteint la masse critique nécessaire à l'enrayement de la catastrophe. En d'autres termes, la communauté écouménale, cadre privilégié d'une sympathie universelle, reste encore à imaginer dans un univers mitchellien marqué jusqu'à la fin (l'époque de Zachry) par la domination d'un individualisme égoïste et prédateur, faute à l'origine de la Terre gaste. Significativement, dans le monde de Zachry, aucun acte n'est venu rédimier cette dernière : les Prescients sont en voie d'extinction, Zachry, dernier de sa tribu désormais, s'exile sur une nouvelle île sous la menace des Kona, et ces derniers continuent, au moment où le fils de Zachry perpétue le récit de son père après sa mort, de répandre la violence. Seul le *modus operandi* des Kona a changé : de cavaliers maraudeurs, ils se sont reconvertis en pirates.

9.5.4. Des esprits incorporels et des comètes comme dispositifs de cartographie de la communauté écouménale

Devant le constat de la domination de la prédation, la communauté écouménale demeure encore à imaginer. Selon Anderson (1996), une communauté est *imaginée* en vertu d'un sentiment commun d'appartenance de ses membres envers elle, à l'instar du lectorat s'identifiant à un même journal quotidien ou de citoyens à une même nation. Elle n'implique pas forcément la coprésence, sans pour autant l'exclure : la rencontre en face à face des membres d'une même communauté imaginée existe en puissance et se voit susceptible à tout moment de s'actualiser, comme c'est le cas lorsque deux touristes se rencontrent à l'étranger et réalisent qu'ils appartiennent à la même nation. À côté de ce concept de communauté *imaginée*, nous proposerons celui de communauté *à imaginer*. Les individus sont réputés appartenir à une communauté à imaginer lorsqu'ils occupent une position au sein d'une toile partagée d'interconnexions et de relations d'interdépendance, mais sans qu'il y ait prise de conscience de ce qui les lie entre eux. Cette communauté ne s'actualise pas lorsque ses membres se retrouvent en situation de coprésence, mais bien plutôt lorsqu'une conscience de la coappartenance à cette communauté émerge. Suivant cela, la communauté écouménale des romans de Mitchell forme un

territoire dont la carte demeure encore à établir par ses habitants, pour que puisse advenir une communauté écroumènele imaginée.

Chez Mitchell, les personnages appartenant à un même écroumène influencent mutuellement leur existence, se croisent, partagent des valeurs communes et sont solidaires lorsqu'ils subissent les effets d'une prédation transhistorique. Leur appartenance à une même communauté se révèle principalement par les dispositifs narratifs des romans, parmi lesquels on compte la récurrence d'un symbole, la comète, sur laquelle il convient de s'attarder.

9.5.4.1. Le symbole de la comète

Dans *Cloud Atlas*, quatre des six personnages principaux sont marqués par une tache de naissance en forme de comète située entre l'omoplate et la clavicule (Ewing, Frobisher, Rey et Sonmi), ce qui suggère au premier abord qu'ils partagent tous un même cycle de réincarnation. Cavendish en est dépourvu : « j'ai moi aussi une tache de naissance, sous mon aisselle, mais aucune de mes amantes ne l'avait jamais comparée à une comète. Georgette l'appelait "la crotte de Timbo" » (Mitchell 2007 [2004], p. 469). Enfin, dans « Sloosha's Crossin' », la tache n'est pas arborée par Zachry, le personnage-narrateur, mais par Méronyme.

Si l'on examine le statut ontologique des mondes dans lesquels chacun des personnages marqués d'une comète évolue, l'idée d'une réincarnation paraît problématique. Ewing, Frobisher et Rey peuvent vraisemblablement appartenir au même monde diégétique : Frobisher lit le journal d'Ewing et non une fiction. Rey rencontre l'amant de Frobisher, lit ses lettres et fait l'écoute de son sextuor chez un disquaire. Dans un port que foule Rey, la *Prophétesse* (la goélette d'Ewing) est à quai, etc. C'est également vrai pour Sonmi et Zachry, l'existence historique de la première étant confirmée par Méronyme qui, en bonne Presciente, conserve en mémoire l'histoire d'avant la Chute. Toutefois, pour Cavendish, Rey est un personnage fictif issu d'un roman policier. Pour Sonmi, Cavendish reste un personnage de film, mais celui-ci constitue l'adaptation de ses mémoires. Il demeure difficile de déterminer si lesdits mémoires ont une existence authentique dans le monde de Sonmi, car cette dernière qualifie l'œuvre de « picaresque ». S'agit-il alors d'un roman picaresque qui emprunte à la forme discursive des mémoires (c'est là l'une des caractéristique du genre), à l'instar du *Barry Lyndon* de Thackeray? Ou de mémoires embellis par

des effets picaresques de la part du satirique Cavendish? Dès lors, rien n'indique que les deux personnages se situent dans le même monde diégétique. Si c'est le cas, Ewing et Frobisher évoluent tous deux dans un monde fictionnel aux yeux de Cavendish. Si Cavendish est un personnage fictif dans le monde de Sonmi et de Zachry, alors Ewing et Frobisher existent, dans leur perspective, à un niveau méta-diégétique (ils évoluent dans le cadre d'une fiction elle-même présentée dans le monde fictif de Rey).

Moins le signe d'une réincarnation, la comète constitue plus vraisemblablement un symbole au sens étymologique du terme : en grec ancien, *symbolon* (σύμβολον) signifie « mettre ensemble ». Il désigne initialement un « [o]bjet coupé en deux, dont deux hôtes conservaient chacun une moitié; ces deux parties rapprochées servaient à faire reconnaître les porteurs et à prouver leurs relations d'hospitalité contractées antérieurement » (Bailly 2002, p. 819). En d'autres termes, il est question, dans le symbole, de « Deux moitiés de la même chose, chacune valant pour l'autre, les deux ne devenant pleinement effectives, toutefois, que lorsqu'elles correspondent et composent à nouveau le tout d'origine²⁸⁴ » (Eco 1984, p. 130, notre traduction), avant que par extension il ne rende compte d'un signe désignant autre chose que lui-même.

La tache de naissance devient alors un *symbolon*, un objet par lequel les individus qui en sont porteurs reconnaissent leur appartenance à un tout, soit, en ce qui nous concerne, à une communauté écouménale. Le tout devient effectif dans la réunion des parties. La comète représente donc le fil conducteur qui illustre la solidarité des personnages à travers les différentes périodes de l'Anthropocène et les continents. Elle marque la solidarité de chacun en tant que patient d'une histoire cyclique (à leur manière, ils subissent tous les affres de la prédation) et comme acteurs potentiels d'une action collective seule à même de rédimmer la Terre gaste qu'est leur écoumène partagé.

Toutefois les personnages, même s'ils se montrent parfois troublés par la coïncidence de cette tache de naissance, ne prennent aucunement conscience qu'elle les lie à une communauté. Sa récurrence est signalée dans le texte au profit du lecteur, seul à même de réunir ses porteurs sous

²⁸⁴ « Two halves of the same thing, either one standing for the other, both becoming, however, fully effective only when they matched to make up, again, the original whole » (Eco 1984, p. 130).

l'égide d'un symbole partagé. Frobisher mentionne l'existence de sa tache en passant, lorsqu'il parle à Sixsmith de Jocasta, son amante et la femme de Vyvyan Ayrs : « Elle joue avec la tache de naissance au creux de mon épaule, celle que tu compares à une comète » (p. 125). Pour Sonmi, cette tache n'est inhabituelle que parce que les factaires en sont d'ordinaire dépourvus et qu'elle lui cause un certain embarras lorsqu'une consœur la qualifie de « saleté de Sonmi-451 » (p. 292). Luisa Rey, quant à elle, refuse de reconnaître le lien que la tache établit entre Frobisher et elle, et tente de rationaliser la chose :

Robert Frobisher fait état d'une tache de naissance entre son omoplate et sa clavicule [...] Je ne crois pas à ces conneries [...] Cela arrive tout le temps, les coïncidences. N'empêche, on dirait bien une comète [...] Les taches de naissance ressemblent à ce que l'on veut, pas seulement aux comètes [...] La journaliste entre dans la douche, mais son esprit déambule dans les couloirs du château de Zedelghem (p. 190-193).

Seul Zachry, dont la religion repose sur le principe de la réincarnation, voit une connexion entre ses porteurs, ainsi qu'en témoigne son fils après sa mort :

Oh, la plupart des récitations de P'pa, c'étaient des pets d'canard bien 'musants, pis dans la dinguerie d'ses dernières années, il croyait même qu'Méronyme la Presciente, c'était sa chère et précieuse Sonmi, ouais, il en démordait pas, il disait qu'il l'avait lu dans les taches d'naissance pis les comètes, et t't ça (p. 419).

La comète n'est reconnue comme symbole d'appartenance que par le lecteur, seul à même d'en réunir les parties. Pour les personnages, la communauté écouménale demeure encore in-imaginée. La comète se présente bien comme un dispositif narratif à l'intention du lecteur (ou plutôt du narrataire). De *symbolon*, elle devient un indice de la relation d'interconnexion et d'interdépendance qui relie entre eux des individus séparés historiquement et géographiquement. Sa fonction s'avère herméneutique à double titre : d'une part, elle favorise l'interprétation du texte, c'est-à-dire l'idée selon laquelle : (1) les individus marqués par la tache appartiennent à un même écoumène déchiré par la prédation et qui appelle, en réaction à celle-ci, une éthique de la sympathie universelle; (2) l'Histoire se présente de manière cyclique, la comète étant un astre dont l'apparition aux abords de la Terre constitue un phénomène récurrent. D'autre part, le dispositif de la comète s'accompagne d'une dimension réflexive, dans la mesure où elle illustre, aux yeux du lecteur, l'incapacité des individus à reconnaître leur appartenance à une même communauté écouménale hors du monde du texte. Autrement dit, elle met en lumière un

problème de dys-cartographie; elle marque l'absence dans le ou les monde(s) diégétique(s) de *Cloud Atlas* d'un *symbolon* en vertu duquel une conscience écouménale pourrait émerger.

Le symbole de la comète est également employé dans *Ghostwritten*, où il remplit sensiblement la même fonction que dans *Cloud Atlas* sans qu'il y soit question de réincarnation. S'il signale, dans ce dernier, l'appartenance de personnages interconnectés et interdépendants à une communauté écouménale partagée dans la diachronie (l'ère de l'Anthropocène), il souligne, dans *Ghostwritten*, un habiter planétaire qui se déploie, cette fois, dans la synchronie. Une pluralité d'expériences subjectives – une polyphonie de voix – est placée sous l'égide d'un symbole commun, que chacun réinterprète selon sa propre perspective sans le reconnaître comme *symbolon*. Comme dans *Cloud Atlas*, le symbole redouble le principe de composition du roman, soit la subordination d'individualités et de récits de soi à un ensemble plus vaste : l'écoumène partagé et le roman.

Pour le millénariste Quasar, principal protagoniste du chapitre « Okinawa » et de l'épilogue « Underground », la venue prochaine de la comète telle que prophétisée par le gourou de sa secte s'accompagnera de l'établissement d'un « Nouvel Ordre » marqué par le « jugement de la vermine », la destruction des êtres impurs. Les survivants auront alors pour tâche d'instaurer un Paradis sur la Terre :

La Confrérie de l'Humanité se rassemblera sur une île déserte et les survivants m'appelleront « Père Quasar ». Il n'y aura pas de caïds. Ni de souffre-douleur. Quant à tous ces impurs égoïstes, mesquins et incrédules, ils friront dans le gras de leur ignorance. Nous mangerons des papayes, des noix de cajou, des mangues, et nous apprendrons à fabriquer des instruments traditionnels ainsi que de magnifiques poteries. Le Visionnaire formera des groupes en fonction du quotient alpha de chacun et nous enseignera des techniques alpha supérieures ; nous pourrons alors voyager à travers l'espace, et visiter d'autres étoiles (Mitchell 2004 [1999], p. 39-40).

Dans « Holy Mountain », la tenancière de la hutte à thé s'interroge sur un possible rapport de causalité entre la comète et les exactions commises sous le régime de Mao, dont elle est elle-même victime : « Comme l'enfer doit être calme, pensai-je tout haut. Tous les démons ont gagné la Montagne Sacrée. Vous croyez que c'est à cause de la comète? Est-ce à cause d'elle que le monde baigne dans le mal? » (p. 175).

Dans « Mongolia », une vieille dame qui a attendu toute sa vie durant sa rencontre avec le noncorpus (le personnage-narrateur du récit), s'exclame, quand il se manifeste à elle : « Il était temps. J'ai vu la comète » (p. 249). Pour elle, l'astre annonce son décès prochain.

Dans « Saint Petersburg », Margot Latunsky, ivre, contemple le ciel à la sortie d'un bar et constate : « Les étoiles ne sont pas toutes présentes, ce soir. Parmi elles, une lumière se déplace. Une comète, un ange, ou la dernière épave spatiale soviétique qui retombe sur terre? » (p. 283). Dans ce récit, Latunsky est le témoin de la transition entre le régime soviétique et la démocratisation de la Russie. Dès lors, il est significatif que la comète puisse être à ses yeux tout aussi bien le vestige d'une époque révolue qu'un astre physique.

Dans « London », la comète se présente sous la forme d'une tache de naissance que porte Katy Forbes, l'amante d'un soir de Marco. Il s'agit de l'ex-femme de Neal Brose (protagoniste de « Hong Kong »). La comète (Katy) assure une médiation entre deux parfaits étrangers comme la composition du roman assure la médiation entre leur récit de soi respectif.

Enfin, dans « Night Train », la comète revêt une dimension catastrophique. Le Gardien de zoo a réussi à empêcher un conflit nucléaire mondial en bloquant les protocoles de lancement d'ogives nucléaires. Lors du premier anniversaire de l'événement (appelé le « Jour critique »), l'intelligence artificielle constate, impuissante, son incapacité à enrayer la violence et l'inclination de l'espèce humaine à l'autodestruction sous la forme d'épidémies anthropiques, de guerres civiles, sans compter l'explosion d'un réacteur nucléaire, la menace d'une infertilité des cultures à la suite de l'invention d'une variété de blé transgénique, le refus d'accueillir les réfugiés, et ainsi de suite. Préfigurant les terremortes de *Cloud Atlas*, l'inventaire catastrophique du Gardien de zoo évoque la peste et le motif de la Terre gaste. Devant son incapacité à rédimer cette dernière, il choisit de laisser la comète frapper la Terre sans tenter de la faire dévier. De plus, il cache la gravité de la situation en falsifiant les données marquant sa position réelle, de sorte que les scientifiques et les autorités, pensant qu'elle effleurera la Terre sans la frapper, ne tentent rien pour s'en prémunir. C'est serein et désinformé que Bat Segundo, l'animateur de l'émission radiophonique où le Gardien trouve une oreille attentive annonce :

Comme vous avez dû l'entendre dans les différents communiqués de la NASA et du ministère de la Défense, il n'y a aucune chance pour que cette caresse [le passage de la comète au voisinage de la Terre] devienne égratignure : la trajectoire de la comète est triplement contrôlée à chaque minute de chaque heure grâce à une nouvelle forme d'intelligence artificielle. La Terre est hors de danger. Les satellites militaires de l'ONU sont en place, au cas où des débris traverseraient l'espace aérien; on peut donc tous s'asseoir aux premières loges et profiter de ce spectacle son et lumière (p. 507-508).

Significativement, dans « Night Train », l'expérience de la comète devient pleinement écouménale, partagée par tous les habitants de la Terre, indépendamment de leur localisation géographique. La collision de la comète avec la Terre devrait faire de celle-ci un « lieu-événement »²⁸⁵ (Lussault 2017), actualisant le lien de solidarité de l'humanité en l'écoumène. Mais son imminence est tue et la catastrophe s'ensuivra immédiatement, de sorte que le lieu-événement sera dans l'incapacité de faire lien. Une fois encore, la communauté écouménale est impuissante à s'imaginer.

La comète unit sur le mode de la potentialité des individus à la subjectivité propre, sis dans des mondes sociaux distincts alors que chacun l'interprète à sa façon sans reconnaître ce que ce symbole a d'intersubjectif. Seul le lecteur, nous l'avons vu, est en mesure de voir dans la comète le *symbolon* qu'aucun des personnages ne reconnaît comme tel et en vertu duquel, pourtant, ils pourraient se concevoir comme membres d'une même communauté écouménale. En d'autres termes, la comète constitue un outil de cartographie à l'usage du lecteur que ne maîtrisent pas les personnages.

9.5.4.2. *Les esprits incorporels*

L'univers fictionnel des romans de Mitchell est peuplé d'esprits transitant de corps en corps à travers les âges. Dans le roman *Ghostwritten*, le chapitre « Mongolia » décrit les pérégrinations d'un *noncorpus*, une entité incorporelle consciente transitant d'un individu à l'autre à la recherche de son corps d'origine et ayant accès aux pensées de ses hôtes temporaires. Le roman *The Bone Clocks*, quant à lui, met en scène un ordre composé d'esprits atemporels qui se réincarnent dans le corps d'individus au moment de leur mort. À première vue, ces entités

²⁸⁵ C'est-à-dire un hyper-lieu construit à partir d'un événement qui en constitue l'impulsion initiale (Lussault 2017).

procèdent d'une ontologie cartésienne, moderne, où le corps (objet) existe en un plan séparé de l'esprit (sujet), et remettent en question l'idée d'une structure bipartite de l'être telle que le promeut l'ontologie berquienne-watsujienne et telle qu'elle se donne à voir chez Mitchell. Toutefois, ces entités constituent moins des esprits incorporels que des instances de narration et des archives qui mettent en lumière les différentes connexions existant entre les personnages. Elles agissent, en d'autres termes, comme le ciment d'une communauté écroulée que les membres n'ont pas encore imaginée.

Dans les romans de Mitchell, la narration est conçue de telle manière qu'elle offre une perspective fragmentée sur son monde diégétique. Elle est partagée entre une multitude de récits de soi (témoignages, journal, mémoire) et plus largement de récits à la première personne, à narrateurs autodiégétiques, donc. Seuls « *Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery* » et le roman *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* proposent une narration hétérodiégétique à narrateur omniscient. Ces récits ne se recoupent que partiellement, laissant de nombreux trous. Si *The Bone Clocks*, par exemple, propose une biographie de Holly Sykes, celle-ci se montre lacunaire, elliptique. Ainsi, entre « *An Horologist's Labyrinth, 2025* » et « *Sheep's Head, 2043* », les deux derniers chapitres du roman, qui se déroulent chacun, du reste, sur une courte période de temps (quelques jours), peu d'informations sont communiquées afin d'assurer une continuité entre la Holly Sykes de 56 ans et celle de 74 ans. Lorsque les personnages circulent d'un roman à l'autre, les ellipses sont encore plus grandes. Environ 45 ans séparent la Mo Muntervary de « *Clear Island* » (*Ghostwritten*) et celle de « *Sheep's Head, 2043* », période dont le lecteur ne sait rien. Dans *Ghostwritten*, les protagonistes circulent entre les chapitres, mais leur apparition demeure brève, bien souvent allusive. L'état du monde lui-même est présenté de manière parcellaire. En vertu de la récurrence des actes de prédation, les différentes périodes historiques dépeintes dans *Ghostwritten*, *Cloud Atlas*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet* et *The Bone Clocks* entrent en résonance les unes avec les autres, mais la chronologie est marquée par une forte discontinuité. Enfin, l'effet de fragmentation se voit accentuée par le fait que les différents personnages, même lorsqu'ils sont contemporains, évoluent dans des mondes sociaux hétérogènes : secte millénariste (Quasar), milieux de la recherche (Mo Muntervary), littéraire (Marco et Cavendish), muséal (Margot Latunsky) et médiatique (Luisa Rey et Bat Segundo), etc.

Cette fragmentation est en partie réduite, toutefois, par une série de procédés visant à ordonner l'ensemble des récits juxtaposés dans les différents romans. Le *symbolon* de la comète, nous l'avons vu, marque une continuité dans la discontinuité et les récits de soi agissent à titre de médiation entre les différents protagonistes de *Cloud Atlas* lorsqu'ils sont consommés, unissant des subjectivités isolées. Au-delà de l'hétérogénéité des récits, tous font sens, nous l'avons vu, lorsqu'ils sont ramenés à l'idée d'une communauté écouménale partagée.

Dans le même sens, l'œuvre de Mitchell comprend également des entités incorporelles qui assument le rôle de narrateurs autodiégétiques au sein de récits à la première personne : le docteur Marinus, dans « An Horologist's Labyrinth, 2025 » (*The Bone Clocks*), et le noncorpus de « Mongolia » (*Ghostwritten*). Leur perspective sur le monde transfictionnel des romans s'avère fragmentaire et limité, dans la mesure où ils s'incarnent toujours dans un corps et ne peuvent donc se jouer des distances et du temps aussi aisément qu'un narrateur omniscient. Toutefois, leur grande mobilité spatiale et temporelle contribue à cartographier la communauté écouménale alors que leur récit conjoint des personnages a priori dispersés à travers l'étendue du globe (noncorpus) et les époques (Marinus). Ces esprits contribuent donc, par leur narration, à unifier l'écoumène.

Dans « Mongolia », un noncorpus part en quête de ses origines, ce qui l'amène à transmigrer d'hôte en hôte à travers le monde jusqu'en Mongolie. Il apprend qu'enfant, il était le disciple d'un maître bouddhiste. Tous deux étaient condamnés à mort sous le régime communiste de Choibalsan. Devant le peloton d'exécution, le maître a permis à son esprit de transmigrer pour une première fois dans le corps d'un soldat afin de le préserver de son triste sort. Le noncorpus constitue un narrateur autodiégétique. Toutefois, en vertu de sa qualité d'esprit transmigrateur, il partage les pensées de ses hôtes et les révèle dans son récit. Ce faisant, il offre un simulacre de narrateur omniscient dont le statut n'est plus hétérodiégétique, mais bien homodiégétique. Les premières lignes du chapitre « Mongolia », où le noncorpus a pour hôte Caspar, un voyageur à l'intérieur duquel il traverse en train les steppes mongoles, témoignent de cette forme peu orthodoxe de narration : « Le train passait parfois devant un campement de tentes rondes appelées "gers", dans le guide de Caspar [...] Des chiens féroces aboyaient après le train, les enfants nous regardaient rouler » (Mitchell 2004[1999], p. 193). Ici, le pronom personnel « nous » suggère que

le récit est relaté par un narrateur homodiégétique voyageant aux côtés de Caspar. Mais plus loin, le narrateur adopte un point de vue omniscient, ayant accès aux pensées et aux émotions du personnage : « Ce vaste ciel remémorait à Caspar l'endroit où il avait grandi, une région nommée Zetland. Caspar se sentait seul; il avait le mal du pays » (p. 193). Ce point de vue demeure néanmoins homodiégétique, car le narrateur accède aux pensées de Caspar en tant que personnage participant au récit, ce dont témoigne la phrase suivante : « Je ne percevais pas d'attente particulière [chez lui] – rien qu'une sensation d'infini » (p. 193). Cette sensation éprouvée par Caspar est perçue par un « je » autre, le noncorpus qui cohabite avec son esprit.

La narration à la fois pseudo-omnisciente et autodiégétique se poursuit tout au long du chapitre, alors que le noncorpus migre d'une personne à l'autre, suivant une trajectoire planétaire et archivant les actes de prédation :

Pendant la révolution culturelle, ou en trouvant refuge dans des Tibétains, des Vietnamiens, des Coréens ou des Salvadoriens, j'ai vécu la guerre, souvent depuis la retraite d'un bureau de général. Aux îles Malouines, j'ai vu des hommes se battre pour quelques rochers [...] À Rio, j'ai vu un touriste se faire tuer pour sa montre. Les hommes vivent dans une fosse où sévissent tricherie, sujétion, souffrance et incarcération (p. 211).

Lorsqu'il relie entre eux ses différents hôtes, il redouble les efforts de l'auteur dans l'assemblage de microrécits éclatés en un récit écouménal cohérent. En quête de son identité, traversant les individus, les temps et les frontières, il devient dans le même souffle une mémoire collective.

Les hôtes forment une communauté à leur insu en tant qu'ils évoluent, temporairement ou non, dans les mêmes lieux (pour que le noncorpus transmigre, son hôte de départ et son hôte d'arrivée doivent être physiquement en contact) et sont, en retour, parcourus par une même entité qui, à l'instar du docteur Marinus, comme nous le verrons plus loin, archive leur mémoire et l'inscrit dans un récit commun.

Comme en rendent compte Childs et Green (2011), le noncorpus agit à titre de médiation :

Son identité réside dans un processus potentiellement infini de transits, de transformations et de traductions. Isolé dans un monde atomisé [...] le noncorpus se présente [...] comme un puissant symbole de l'apparition de modes historiquement sans précédent de subjectivité planétaire constituée par des médiations constantes

[...] [Et comme le narrateur, il] habite une gamme de voix, de styles, d'idiomes tout en traversant les seuils de l'Histoire, du langage et de l'ontologie²⁸⁶ (p. 38, notre traduction).

Et c'est en tant que médiation qu'il actualise des pans de la communauté écroumène. Toutefois, cela ne suffit pas à faire émerger chez ses membres un sentiment d'appartenance envers elle. Le récit du noncorpus, en effet, n'a pour seul destinataire, en dehors de lui-même, que le lecteur. Et l'ultime réincarnation du personnage dans le corps d'un nouveau-né suggère que son histoire sera oubliée, ce qui coupe court à la possibilité de sa diffusion.

Les atemporels de *The Bone Clocks* constituent eux aussi des archives vivantes de l'écroumène et agissent à titre de médiation entre des personnages séparés dans le temps et l'espace. De manière inexplicable, l'esprit des atemporels réinvestit un nouveau corps après leur mort sans qu'ils y consentent et ils conservent la mémoire de leurs anciennes vies. C'est le cas du docteur Marinus, protagoniste des romans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, *The Bone Clocks* et *Slade House*. Ses pérégrinations débutent lors de sa première naissance en 640 apr. J.-C. Elles connectent entre eux un nombre important des personnages de l'œuvre de Mitchell : Marinus accompagne Holly de son enfance à sa vieillesse au cours de trois de ses réincarnations, Méronyme est l'héritière du groupe des Prescients qu'il a fondé, Jacob de Zoet le fréquente à Dejima, etc. Il relie également les différentes époques de l'Anthropocène et ses lieux géographiques – le Japon de 1800, le Brésil et l'Australie-occidentale des années 1870, l'Angleterre de 1984, le Toronto de 2025 et l'Irlande de 2043. Ces lieux et époques sont marqués par toutes les facettes de la prédation dont il est témoin, qu'incarnent sur le mode du fantastique les Anachorètes avec lesquels il est aux prises et dont la conjonction donne logiquement lieu, dans un futur proche, à l'Irlande catastrophique de Holly Sykes, à la dystopie de Sonmi et au monde post-catastrophique de Zachry.

Marinus représente également un gardien de l'écroumène. À titre d'Horloger, il combat les Anachorètes, prédateurs des âmes dont ils se repaissent. Lorsque la guerre prend fin et que ces

²⁸⁶ « Its identity is cycled through a potentially endless process of transit, transformation and translation. Isolated in an atomized world, [...] the noncorpum [...] seems a potent symbol for the advent of a historically unprecedented mode of planetary subjectivity constituted by constant mediation [...] [And like the narrator, he] inhabits a range of voices, styles, and idioms while crossing thresholds of history, language and ontology » (Childs et Green 2011, p. 38).

derniers sont éliminés, il lutte, cette fois, contre l'effondrement de la civilisation en fondant le groupe des Prescients.

La mémoire autobiographique de Marinus, par le cumul de ses existences menées au cours de 14 siècles à pérégriner à travers le monde, devient proprement écouménale. En ce sens, il est bel et bien le dépositaire de la mémoire collective de la communauté écouménale, la médiation par quoi on reconnaît le lien de solidarité qui unit chacun de ses membres. Sur un mode plus léger, la réflexion suivante de Marinus illustre bien ses habitudes de pensée en tant qu'archiviste de l'écoumène lorsque, dans un café, il se dit en lui-même : « Je bois un peu de cette eau du robinet. Elle a transité par de nombreux reins » (p. 451). Ici, l'eau ne métaphorise pas l'interpénétration des corps individué (animal) et médial de l'être humain. Elle illustre concrètement ce qu'implique le partage d'un même corps médial : l'eau, comme le symbolique ou les actes, est ce qui relie entre eux les individus au sein de leur écoumène, qu'ils en aient conscience (comme l'Horloger) ou non.

Nous avons vu dans la section 9.5.3. l'omniprésence de la métaphore de l'eau dans l'œuvre mitchellienne. Marinus la convoque à nouveau par le biais de son propre nom. Dans *The Thousand Autumns*, de Zoet apprend à Orito Aibagawa l'étymologie du mot « romarin ». Comme il le rappelle, le latin *marinus* qui le compose signifie « océan ». Le dernier maillon de la chaîne des réincarnations de *Cloud Atlas*, porteur de la tache de naissance en forme de comète, dans le récit de Zachry, est Méronyme. La méronymie désigne une relation sémantique entre deux mots, dont le méronyme est la partie et l'holonyme, le tout. Plus largement, comme le soulignent Childs et Green (2011),

chaque personnage [dans *Cloud Atlas*] est un méronyme de la toile de relations qui entremêle tous les autres [...] l'esprit de chaque narrateur forme inconsciemment un contrepoint à travers les distances spatiales et temporelles [...] Bien qu'ils aient rarement conscience de leur interconnexion avec une myriade d'autres personnes, on montre que ces personnages dispersés se situent en des points d'un circuit complexe de dépendances²⁸⁷ (p. 41-42, notre traduction).

²⁸⁷ « Each character is a meronym of the web of relations entangling all the others [...] Although they seldom become aware of their interconnections with myriad others, these dispersed characters are shown to be situated at points in one intricate circuit of dependency » (Childs et Green 2011, p. 41-42).

La métaphore océanique d'Ewing s'avère ici révélatrice, car Méronyme, incarnation historiquement et géographiquement localisée, à l'instar de tous les autres personnages, forme l'une des multiples gouttes composant l'océan écouménal. Marinus, quant à lui, carte vivante et pluriséculaire des êtres en réseau qui émaillent le monde en ses différentes époques, en est à l'inverse l'holonyme, le tout. Et comme tout être humain, il peut changer de forme mais connaît la pérennité dans l'écoumène, ce qu'atteste le fait que « Marinus » est le nom que le docteur persiste à se donner à travers les époques, même si chacune de ses réincarnations porte un nom à chaque fois distinct.

La conscience écouménale que représente Marinus s'avère malgré tout partielle, car aussi prodigieuse soit sa faculté à se réincarner, il ne possède ni le don d'omniscience ni celui d'ubiquité. Comme le noncorpus, son point de vue est tributaire du lieu qu'occupe son corps *hic et nunc*. Mais, contrairement à lui, il ne partage pas le lieu de son corps avec un autre esprit. La carte de la communauté écouménale produite par ces entités incorporelles ne se montre aucunement exhaustive, même si le résultat obtenu dépasse les capacités cartographiques des autres personnages.

9.5.5. À la recherche d'une carte des nuages

Tout en favorisant un décentrement du corps individué de l'être humain vers son corps médial, ou plus largement son corps écouménal, l'œuvre de Mitchell s'accompagne d'un aveu d'impuissance. Hors de l'artifice de la fiction (intervention d'âmes transmigratrices, consciences et médiations limitées de la communauté écouménale) et de la narration (mise en relation des subjectivités par la multiplication des récits de soi au sein d'une œuvre transfictionnelle), il manque aux personnages comme au lecteur une carte cognitive qui actualiserait de manière pleine et entière son appartenance à une communauté écouménale. Selon Schoene (2009), les romans de Mitchell témoignent de la possibilité d'émergence d'une communauté et d'une convivialité planétaires. Comme nous l'avons vu, cette communauté existe déjà en tant que cadre d'un agir et d'un pâtir communs dans un écoumène partagé, mais il lui manque, pour être pleinement effective, une carte grâce à laquelle chacun se reconnaîtrait comme membre. En d'autres termes, l'écoumène, faute d'être intériorisé à l'aide des outils adéquats, demeure altérisé,

tenu hors de soi, alors que, suivant une ontologie watsujienne-berquienne, il appartient pleinement à la structure de l'être de l'humain.

Ce constat de l'absence d'une carte idoine, la voix de Zachry le porte en écho lorsqu'elle métaphorise l'humanité non plus à l'aide de la figure de l'océan, mais de celle des nuages, dont la carte demeure toujours à établir. Aussi le récit de Zachry se termine-t-il sur ces mots :

Les âmes traversent les âges comme les nuages traversent les ciels, pis leur forme, leur couleur et leur taille ont beau changer, ça reste des nuages, et c'est pareil pour les âmes. Qui sait d'où qu'sont soufflés les nuages ou bien en qui demain une âme se réincarn'ra? Ceux qui savent, c'est Sonmi, l'est et l'ouest, pis la boussole, pis la carte, ouais, la carte des nuages, c'est la seule à l'savoir (Mitchell 2007[2004], p. 418).

Sans cette carte des nuages – c'est-à-dire sans cette entreprise cartographique grâce à laquelle la multitude humaine peut se penser tout à la fois goutte et ensemble mouvant, évanescent – la communauté écouménale se voit condamnée à demeurer in-imaginée, au risque que ses membres se voient aliénés d'une part essentielle de leur être : leur corps médial, devenu, dans le cadre d'une compression du monde et d'une densification des relations d'interconnexion et d'interdépendance entre les individus, une communauté écouménale.

9.6. LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DE LA TERRE GASTE ET LA QUESTION DU SYMBOLIQUE

Comme nous le verrons bientôt, en travaillant le motif de la Terre gaste, Mitchell propose une fiction d'autorité et fait du lecteur le garant de son œuvre. Ici, comme chez Eliot, il est question de mettre à l'épreuve un système de représentation où se nouent éthique et esthétique. Du travail qu'opèrent les romans sur la Terre gaste, il ressort la possibilité d'une lecture mésocritique qui fera ressortir la question de la communauté écouménale (Duret 2017b) et de sa cartographie.

9.6.1. La Terre gaste comme crise du système de représentation

Selon Blaise (2008), rappelons-le, une terre est gaste lorsqu'« elle a perdu son échelle des valeurs [sociales et morales] et le système des représentations qui l'accompagne » (p. 82). Ce motif apparaît dans le *Conte du Graal* et représente « l'épreuve de l'anéantissement de l'espace signifiant et sa possible résolution dans la rencontre avec un objet éblouissant, le graal » (Blaise

2008, p. 96) ou, en d'autres mots, « sa possible relève à travers l'*interprétation* » (Blaise 2005 p. 22, l'auteure souligne).

Le Conte du Graal, précise Blaise (2005), ne constitue pas un roman en tant que genre littéraire. Dans le contexte historique où évolue Chrétien de Troyes, le roman constitue un « absolu littéraire »,

lieu d'une nouvelle configuration de la représentation du monde médiéval, en même temps que le champ d'une transformation du régime de pensée de l'art au Moyen Âge. Plus précisément, cette nouvelle configuration se produit lors de l'inscription dans les mentalités de cette ligne de fracture qu'a constituée le XII^e siècle (Blaise 2005, p. 9).

De quelle ligne de fracture s'agit-il ici? L'époque de Chrétien de Troyes vue à la lumière des travaux de médiévistes du XX^e s. tels que Georges Duby, Jacques Le Goff et Jacques Verger, est celle d'une « Renaissance », suivant la formule de Charles Homer Haskins que reprend Verger (1996) dans son texte de synthèse afin de rendre compte de l'essor social, économique, culturel et politique que connaît le XII^e s. C'est dans un tel contexte, écrit Zumthor (1993), lié à la croissance économique et politique des milieux urbains, elles-mêmes tributaires d'une forte croissance démographique, que

[l]e modèle global, selon lequel l'humanité s'efforçait de penser son environnement cosmique et sa dépendance à l'égard de celui-ci, bascula très lentement d'abord, puis avec quelque précipitation, de ce que l'on définirait grosso modo comme une théologie, vers une philosophie [...] Tous les critères au moyen desquels l'homme du haut Moyen Âge avait pu définir et comprendre sa situation sur la terre se dérobaient un à un, de plus en plus inefficaces à saisir la réalité nouvelle (p. 31-32).

De nouveaux critères doivent donc être définis dans un tel contexte. Comme le rappelle Blaise (2005), cette époque traversée par une ligne de fracture est celle où les langues romanes, langues vernaculaires héritières du latin, inventent le roman par le biais de la *translatio*, soit « une des grandes structures de la pensée et, de manière générale, de l'ordre de la représentation médiévale » (p. 12). Le roman devient alors ce « lieu de la fracture du système des Lettres au Moyen Âge par où adviennent les formes d'expression d'un nouveau rapport au monde » (p. 12).

Qu'est-ce, maintenant, que la *translatio* par laquelle adviennent de nouvelles formes d'expression? Ici, nous nous appuyons toujours sur Blaise (2005) : les langues romanes, jusqu'au

XII^e s., demeurent essentiellement parlées et non fixées par l'écriture. Elles s'opposent au latin, langue écrite et mémoire du savoir et des autorités légales, littéraires et ecclésiastiques. L'une des manifestations des bouleversements du XII^e s. est l'avènement d'un nouveau rapport à l'autorité – autorité à la fois de l'héritage judéo-chrétien et de l'antiquité païenne – par l'écriture du roman : il s'agit alors de traduire à destination d'un nouveau public laïc non latiniste les textes hagiographiques d'abord, puis les épopées antiques telles que l'*Énéide* ensuite. Mais il ne s'agit pas de traductions au sens moderne du terme; il s'agit plutôt d'adaptations libres. On prétend simplement mettre en forme la matière préexistante. C'est ce qu'affirme Chrétien lui-même lorsqu'il s'efforce de donner à son roman *Érec et Énide* une « moult belle conjointure », c'est-à-dire de marier dans l'harmonie de la composition, suivant l'idéal humaniste émergeant à l'époque, les traditions concurrentes chrétiennes et antiques (Foehr-Janssens 2017).

Dans la perspective de l'écriture romanesque naissante, fondée sur la pratique de la *translatio* en vertu de laquelle le roman « verse un ancien système de représentation dans l'avènement du nouveau » (p. 20), l'écrivain médiéval ne se prétend donc pas auteur; il se propose en tant que troubadour ou trouvère de donner une nouvelle forme (une conjointure) à une matière préexistante. En d'autres termes,

[l]e poète médiéval ne crée pas – seul le Verbe-Dieu du christianisme est créateur [...] Le troubadour conjoint une matière qui lui préexiste pour lui assurer un sen (à la fois sens et enseignement, direction). Du point de vue formel [...] la littérature médiévale reprend toujours les mêmes personnages, elle raconte toujours la même histoire, toujours inachevée puisque chacun peut la réécrire depuis son début ou sa fin, ou reprendre tel détail, tel personnage, telle perspective (Blaise 2008, p. 85).

Il ressort de ce processus « un texte ouvert, infini, anonyme ou à plusieurs voix » (Blaise 2005, p. 14). La *translatio* est alors

bien autre chose que le simple passage d'une langue à une autre, autre chose encore que l'invention d'un genre ou d'un style, elle fait de la littérature le lieu perpétuel – durant des siècles – de la mise à l'épreuve d'un système de représentation qui est en même temps fait littéraire – inventé et élaboré dans le roman – et relation au monde (p. 14).

En ce sens, ce système qui a pour nom « courtoisie » constitue un « absolu littéraire » au sein duquel est envisagé un nouveau rapport de l'éthique à l'esthétique.

Toujours selon Blaise, le roman, avec l'avènement de la Renaissance, perd tout son sens en tant qu'absolu et devient le lieu de la fiction. *Don Quichotte* représente l'effondrement de cet absolu avec son célèbre chevalier guidé par un système de représentations devenu inopérant. Lorsque le Romantisme tourne son regard vers le Moyen Âge à la fin du XVIII^e s. et dans la première moitié du XIX^e, il ne s'agit pas uniquement pour lui d'y puiser sujets et formes, « mais aussi de marquer un changement radical dans l'ordre du système représentatif qui règle la création depuis des siècles, explicitement depuis la fin du Moyen Âge » (p. 10) et de l'effondrement de l'absolu littéraire. La vision romantique de ce monde légendaire médiéval

compose avec la réalité [des Romantiques] [...] non pas en tant que vérité historique mais comme le modèle d'une relation au monde qui assure le réseau des représentations à un moment historique donné [le XIX^e s.] [...] autrement dit comme espace de conversion des valeurs (p. 10).

Au Moyen Âge comme à l'époque du Romantisme, cet espace est celui du roman. Pour Blaise, la rencontre de ces deux périodes historiques constitue « l'avènement d'une autre configuration de la représentation » (p. 10). La lecture qu'elle propose d'œuvres modernes de la deuxième moitié du XIX^e s. et du début du XX^e montre bien, à travers le motif de la Terre gaste, que cette configuration de la représentation continue de s'affirmer dans la modernité sous la forme d'une pensée de la crise. Cette crise désigne la perte de l'unité par laquelle le Divin garantissait la valeur du langage. Le nouveau rapport à la représentation de l'objet qui s'établit alors en est une où ce dernier se donne comme irréprésentable dans sa totalité ou multiplié à l'infini jusqu'à n'être plus fondé sur aucune valeur, à moins que, représenté dans sa totalité, il n'implique l'exclusion ou le démembrement du sujet (Blaise 1999).

L'idée d'un absolu littéraire se perpétue au cours de la deuxième moitié du XIX^e s. et du début du XX^e, comme elle se perpétuait à l'époque des Romantiques. En d'autres termes, une production littéraire persiste, qui, « loin de se détacher de la réalité, soit à même d'opérer la relève d'un rapport au réel dans sa pratique même » (Blaise 2005, p. 21). Cette pratique passe par un discours sur la crise de l'Histoire, qui est d'abord une crise divine, car la seconde moitié du XIX^e s. « engendre un univers qui ne reconnaît plus l'expression divine pour centre et genèse » (p. 21). L'autorité de Dieu ne garantissant plus la valeur esthétique et éthique de l'œuvre, il convient désormais de l'appuyer sur de nouvelles bases.

Le Romantisme fonde cette autorité sur la figure de l'auteur. Alors, « non seulement [il] apparaît, littéralement, dans l'œuvre mais il prend le devant de la scène, il devient une *figure héroïque* » (Blaise 2008, p. 87, l'auteure souligne). Sujet de son œuvre, l'auteur romantique se présente comme un être d'exception. Génie en proie à la mélancolie, il se voit exclu de la communauté des hommes et de toute réalisation. Il devient, selon la formule que Blaise emprunte à Heidegger, un « être pour la mort ». Le monde dans lequel il évolue est alors conçu comme une réalité stérile, une Terre gaste. Son œuvre met en scène la mélancolie et sa traversée. C'est en tant que génie traversant la mélancolie, la Terre gaste, que l'auteur romantique fonde l'autorité garantissant son œuvre.

La mélancolie témoigne des modes d'organisation de la relation du sujet au monde, répondant à la crise des représentations qui secoue le XIX^e s. et que l'on voit apparaître dans la littérature. Devant un tel constat, on ne doit pas analyser une production littéraire comme le symptôme d'une civilisation en crise, car ce serait, nous dit Blaise (1999), faire l'économie de la question de l'œuvre. Selon elle, cette dernière doit plutôt être vue comme le lieu d'un nouage entre l'éthique et l'esthétique sur lequel repose la possibilité de la culture ou, en d'autres termes, la possibilité, pour le sujet humain, de « s'arrimer, à travers l'épreuve de lui-même, au système des représentations » (p. 3).

Dans la seconde moitié du XIX^e s., la tentative de refondation de l'autorité se poursuit. En d'autres termes, « c'est le rapport au champ des représentations, à la validité de sa mise en pratique par l'écriture [...], à l'autorité et à la constitution de l'auteur [...] qui se trouve désormais en jeu » (Blaise 2005, p. 42). La nouvelle langue qui se développe alors, dans un nouveau processus de *translatio* des valeurs, « retrouve les données de l'épreuve de la "terre gaste", qui se trouvent au centre de la "crise" [...] [de ces mêmes] valeurs et pourraient peut-être en permettre une nouvelle formule » (p. 42), qui s'exprime désormais à travers les procédés littéraires modernes.

Ainsi, selon Blaise, l'acte poétique moderne, « [e]n concevant la constitution de l'auteur dans le drame mélancolique » (p. 42), ne s'avère ni nihiliste ni autotélique; il vise plutôt un « "ré-enchantement du monde" à travers "l'explication orphique de la terre" » (p. 42). La chercheuse

emprunte la seconde formule à Stéphane Mallarmé. Elle signifie que le poète et son œuvre ont pour devoir d'interpréter le réel, car cette dernière « rédime le défaut des langues en *interprétant* le monde : elle fonde le lieu en expliquant "poétiquement" la terre » (p. 59), ce lieu de l'œuvre à partir duquel, nous l'avons vu plus haut, le sujet humain s'arrime au système de représentations et où se nouent éthique et esthétique.

Blaise (1999, 2003, 2005) montre que T. S. Eliot opère volontairement un tel nouage dans *The Waste Land*, tentative moderne de refondation de l'autorité adoptant la formule même de la crise des valeurs présente dans le *Conte du Graal*. Nombre de commentateurs, suivant une lecture symptomale, ont vu dans la forme du poème d'Eliot l'expression de la crise qui a bouleversé l'Occident à la suite des violences de la Grande Guerre. Pourtant, sa complexité va bien au-delà de « la simple représentation d'un monde en désordre à travers une écriture dé-structurée » (Blaise 2005, p. 43).

Nous avons vu plus haut que dans le *Conte du Graal*, lors de l'épisode du Roi pêcheur, le nice Perceval omet, malgré sa grande curiosité, de poser des questions sur le cortège du Graal qui passe et repasse sous ses yeux. Or, s'il les avait posées, le Roi s'en serait trouvé guéri, et son royaume, rédimé. Selon Blaise (2003), ces questions n'ont pas pour visée une appropriation des éléments du cortège ni de mettre au jour leur essence cachée; il ne s'agit pas de répondre à une énigme, mais bien plutôt de renouer le lien entre le monde et eux – entre l'éthique et l'esthétique – et par-là même réinstaurer ordre et unité dans le système de représentations qui se trouve disloqué en Terre gaste. C'est à une telle entreprise – à une « explication orphique de la terre » – que renvoie le poème d'Eliot, c'est-à-dire à

une "traversée de la mélancolie" pour assurer la parole dans un système culturel qui n'est plus relevé par une transcendance [...] [car] la fonction du poète est de rendre aux hommes un ordre, au sens ancien de "cosmos", ordre qui se dit dans l'effectuation même de la dépersonnalisation, c'est-à-dire dans le questionnement sensible de la fondation et du travail du champ de la représentation (Blaise 1999, p. 9).

Une telle traversée donne lieu à une « fiction d'autorité » (Blaise 2005), expression qui rend compte des stratégies mises en place dans et par le texte en vue de garantir la valeur de l'œuvre à différentes époques (Blaise 2008).

The Waste Land, un poème composé de 433 vers, apparaît comme une vaste mosaïque intertextuelle²⁸⁸ composée de citations, de paraphrases et de références à des œuvres sacrées (l'Ancien testament et les Upanishad) et profanes (le Tarot), à des poètes, compositeurs, romanciers, dramaturges, mais aussi à des historiens (James Anthony Froude), des anthropologues (James George Frazer), des folkloristes (Jessie Weston), appartenant à l'Antiquité grecque (Sappho, Sophocle) et romaine (Ovide, Virgile), au Moyen Âge (Chaucer, Chrétien, Dante), à l'ère élisabéthaine (John Day, Shakespeare, Spenser, Webster) ou encore au XIX^e s. (Baudelaire, Nerval, Verlaine). Figurent des personnages venus de tous horizons, de Philomèle au Roi pêcheur, en passant par Tirésias. Le poème se présente sous la forme d'un contrepoint babélien où s'entremêlent le français, l'anglais, l'italien, l'allemand et le sanskrit, l'argot londonien, des comptines, des onomatopées, le chant du coq et le chœur des Filles du Rhin.

Si le chaos, la ruine, le désert et la vanité²⁸⁹ du monde moderne envahissent l'espace du poème, le contrepoint babélien, nous dit Thomas (2014), « vise à contrecarrer la fragmentation qui menace la culture occidentale en se faisant le dépositaire et le gardien du patrimoine littéraire mondial » (p. 324). Cette fragmentation est historique, mais elle rend compte plus spécifiquement d'un éclatement du sens, et l'ambition de *The Waste Land* est donc de donner forme, à même sa composition, au lieu de sa possible reconstruction « sur la ruine de tout possible » (Blaise 1999, p. 17).

Cette possible reconstruction implique une nouvelle méthode d'écriture. Dans un court essai consacré à James Joyce, Eliot (1923) écrit qu'en lieu et place d'une méthode narrative, la création d'une œuvre devrait résulter d'une méthode mythique. En opérant par le mythe une mise en parallèle continue entre la contemporanéité et l'antiquité qui rappelle la *translatio* médiévale, Joyce, écrit-il, propose une « méthode afin de contrôler, d'ordonner, de donner une forme et une

²⁸⁸ Et auto-intertextuelle, puisque l'œuvre renvoie également à d'autres poèmes de son auteur.

²⁸⁹ Non pas l'orgueil, mais le caractère de ce qui est vain. Le traducteur du poème, Pierre Leyris, a d'ailleurs préféré le titre « Terre vaine », en français, à « Terre gaste », relevant la référence d'Eliot à l'Ecclésiaste : « Vanité des vanités, dit l'Ecclésiaste, vanité des vanités, tout est vanité » (L'Ecclésiaste 1, 1.2), intertexte que signale le poète lui-même dans ses célèbres notes accompagnatrices.

signification à l'immense panorama de futilité et d'anarchie qu'est l'histoire contemporaine²⁹⁰ » (p. 480, notre traduction). Suivant cette conception, comme l'écrit Jamet (2015),

l'artiste refusera d'organiser son matériau selon l'idée d'un monde stable. Il ne construira plus désormais une pyramide de signification, mais confrontera plutôt des unités signifiantes à de nouveaux paradigmes. Il rejettera tout système clos et concevra des manières de signifier qui sont faites de liens implicites créant un espace textuel multiple et ouvert. Il inventera un système ouvert, une nouvelle façon d'appréhender ce monde épouvantable et ruiné²⁹¹ (p. 234, notre traduction).

Cette méthode donne lieu à un poème, *The Waste Land*, où la multiplicité des voix contradictoires, la répétition des thèmes et ce qu'Eliot qualifie, dans ses notes accompagnatrices, de « symbolisme accidentel », se voit doté d'un sens et d'une direction en vertu de sa conjointure (Blaise 2005). Cette conjointure (cette composition) correspond au motif de la terre gaste, « un espace culturel dont le système des représentations s'est effondré, nivelant toute ordonnance dans l'indifférenciation fondamentale » (p. 301).

Dans un tel système ouvert point un nouveau garant de l'autorité : non pas l'auteur, figure héroïque du Romantisme, mais le lecteur, assimilé à la figure du nice Perceval dans le motif de la Terre gaste (Blaise 2003).

Les 433 vers composant *The Waste Land* sont accompagnés d'une cinquantaine de notes rédigées par Eliot lui-même. Comme le souligne Blaise (2003), elles explicitent un grand nombre des références intertextuelles du poème, mais elles en taisent d'autres et surtout, elles contribuent à en multiplier les interprétations possibles, ce qui engendre des effets de confusion. La profusion des intertextes convoqués par Eliot et la présence de son dispositif de notes font dire à Blaise que le poème, malgré sa complexité, malgré sa difficulté pour le lecteur, ne se fonde pas, néanmoins, sur un défaut de savoir. En effet, peu importe le degré d'érudition et les connaissances du lecteur, peu importe qu'il aborde *The Waste Land* seul, avec ses notes ou armé des analyses de ses nombreux commentateurs, il demeure toujours placé en position de nice face au poème. C'est en

²⁹⁰ « a way of controlling, of ordering, of giving a shape and a significance to the immense panorama of futility and anarchy which is contemporary history » (Eliot 1923, p. 480).

²⁹¹ « the artist will refuse to organize his material according to the idea of a stable world. He will not build a pyramid of meaning any more but confront signifying units to new paradigms. He will reject all closed systems and devise ways to signify which are made up of implicit links creating a multiple and open textual space. He will invent an open system, a new way to apprehend this abysmal and ruined world » (p. 234).

ce sens que la mosaïque intertextuelle d'Eliot renvoie au motif de la Terre gaste pris en tant qu'épreuve du champ des représentations et non en tant que représentation mimétique du chaos moderne :

La déconstruction apparente du poème ne reflète pas [...] un état du monde mais met en jeu la déconstruction mélancolique des terres gastes qui se résout en posant des questions sur les éléments du cortège du Graal, non pour se les approprier ou pour en découvrir l'essence cachée mais pour établir un lien entre eux et le monde et ainsi « traverser » la mélancolie (p. 462).

C'est au lecteur qu'il échoit de poser les questions, d'endosser la fonction du *nice* figurée chez Chrétien par Perceval car, comme Blaise le démontre, dans le cadre d'une incomplétude de la signification (de la crise de la représentation initiée au XIX^e s.) et en vertu de la composition du poème, à travers l'interprétation seule demeure la possibilité d'une cohésion de l'œuvre. Dans cette fiction d'autorité qu'est *The Waste Land*, « [l]'auteur [...] accompagne le *nice* de son système truqué de références [c'est-à-dire son dispositif de notes] [...] dans le courant de l'*effectuation* d'un sens dont il est, comme le lecteur (ou le lien de la mémoire aléatoire que celui-ci représente), une composante » (p. 463, l'auteure souligne). Dès lors, « le rapport des notes au texte creuse la place de cet étranger qui seul peut *accomplir* l'autorité » (p. 462).

9.6.2. Nouer éthique et esthétique : la crise des valeurs dans l'œuvre de Mitchell

Comme le rappelle Maldiney (1973), le terme « *ethos* » ne signifie pas uniquement une manière d'être, mais également un séjour :

[l]'art ménage à l'homme un séjour, c'est-à-dire un espace où nous avons lieu, un temps où nous sommes présents et à partir desquels, effectuant notre présence à tout, nous communiquons avec les choses, les êtres et nous-mêmes dans un monde, ce qui s'appelle habiter (p. 148).

Ainsi, on comprend que toute œuvre noue éthique et esthétique en proposant un monde habité et métaphoriquement habitable, mais aussi, en s'appuyant sur Blaise, que certaines d'entre ces œuvres, en mobilisant le motif de la Terre gaste, y mettent à l'épreuve un système de représentation de l'être au monde, de l'habiter, à l'instar de l'*Über-book* de Mitchell. Comment ce dernier procède-t-il? En tant que fiction post-catastrophique, ce lieu représente un monde insoutenable, un *locus horribilis*. Fiction interrogeant la fiction et les procédés littéraires, cela joue le jeu de la métafictionnalité. Dans les deux cas, l'œuvre exerce une force centrifuge sur le

lecteur, l'expulsant hors d'une diégèse présentée comme inhabitable et l'incitant à adopter une distance réflexive vis-à-vis du texte qu'il a entre les mains.

De fait, le motif de la Terre gaste revêt une double dimension. Éthique, d'une part, car la terre dévastée témoigne d'une perte à l'échelle des valeurs sociales et morales. Esthétique, d'autre part, puisqu'elle a également perdu le système de représentation qui accompagne ces valeurs (Blaise 2005, 2008). Le roman constitue le lieu où se conjoignent ces deux dimensions. Nous avons vu la dimension éthique de la Terre gaste chez Mitchell à la section 9.4. : la dévastation de l'écoumène provient d'une faute d'origine anthropique – la prédation – présentée sous ses deux aspects, soit la consommation moralement insoutenable d'autrui et la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement. A priori, la prédation n'entraîne aucun renversement des valeurs : étant dépeinte comme un phénomène transhistorique, elle serait coextensive à l'humanité et aurait donc existé de tout temps. Comme l'écrit Ewing dans son journal, l'humanité possède des crocs et des griffes qu'elle se doit de transcender. Toutefois, dans le monde diégétique de *Cloud Atlas*, la première manifestation de la prédation correspond aux premiers temps de l'Anthropocène. Elle a lieu à la toute fin du XVIII^e s., à l'arrivée des Britanniques sur les îles Chatham, où vivent les Moriori, événement qui entraînera leur déclin et leur chute. L'effondrement des valeurs que sont la soutenabilité morale et écologique est donc contemporain de l'Anthropocène, ère que le roman représente, de son avènement (« The Pacific Journal of Adam Ewing ») à sa fin (« Sloosha's Crossin' »).

Le portrait des Moriori que dépeint M. D'Arnoq, un colon établi sur ces îles, illustre bien le renversement de la soutenabilité pré-anthropocénique. Avant l'arrivée des colons, les Moriori vivaient en autarcie, guidés par un credo en vertu duquel

quiconque faisait couler le sang d'un homme éteignait son propre mana : son honneur, sa valeur, sa réputation et son âme [...] Rendez-vous compte, nous exhorta M. D'Arnoq. Deux mille sauvages [...] chérissent le Tu ne tueras point en paroles et en actes, ratifiant en cela une Grande Charte orale garante d'une harmonie introuvable ailleurs (p. 21).

Ils ne connaissaient aucunement la guerre, ce qui fait dire à M. D'Arnoq que l'île d'Utopia de More s'y apparente davantage que tout autre lieu sur Terre.

Cette eutopie prémoderne repose sur la consommation écologiquement soutenable de l'environnement (autarcie) et d'autrui (absence de meurtre et de guerre). Aucun historien ne connaît l'origine de ce peuple, de sorte que ce dernier s'enracine dans des temps immémoriaux, et donc mythiques – selon l'expression D'Arnocq, l'harmonie y « perdure depuis soixante siècles et remonte au jour où Adam goûta au fruit de l'Arbre de la Connaissance » (p. 21). Ainsi, la sympathie y précéderait la prédation. Cette dernière se décline en une série de catastrophes anthropiques successives. Afin de répondre aux besoins des marchands qui ont afflué après la découverte des îles Chatham, les Moriori délaissent leur mode de vie autarcique, ce qui se traduit par l'extinction de la faune locale, la stérilité de la terre et l'arrivée de nouvelles maladies qui emportent les autochtones. Le credo pacifiste des Moriori facilite l'extermination ou l'asservissement des survivants par les Maoris qui débarquent sur les îles grâce aux embarcations britanniques.

Toutes les caractéristiques attribuées par Bloch (1980) à la Terre gaste figurent dans le récit de M. D'Arnocq et mettent en abîme le destin de l'écoumène tout entier que dépeignent « An Orison » et « Sloosha's Crossin' » : dépopulation (à l'arrivée d'Ewing, Autua est le dernier représentant de son peuple), infertilité de la nature, défaillance de l'agriculture, effondrement de l'ordre social, diffusion de l'injustice et de l'abus des plus faibles (asservissement) et épisodes d'une violence extrême (« les hommes et les femmes furent empalés en rangs sur la plage [...] les enfants terrés dans des cachettes se firent débusquer et démembrer par des chiens de chasse », p. 25).

À la suite de ce renversement des valeurs, la prédation se répand et ses effets se font sentir à l'échelle planétaire en raison de l'accroissement et de la densification du réseau d'interconnexions et d'interdépendance qui unit les habitants de l'écoumène jusqu'à devenir global, amplifiant la portée des actions de chacun. La Terre gaste s'étend donc à une portion toujours plus significative de l'écoumène. En ce sens, le temps, dans le monde diégétique de *Cloud Atlas* n'est cyclique qu'en apparence, puisque les effets de la prédation (dont les actes sont cumulatifs) se déploient comme une onde de choc.

Cette crise des valeurs qui conduit à la dévastation de l'écoumène par une consommation insoutenable des êtres et de l'environnement s'accompagne d'une crise de la représentation, c'est-à-dire de l'effondrement de l'espace signifiant. L'analyse que fait Dimovitz (2015) de *Cloud Atlas* le montre bien. Pour lui, le roman mobilise la parabole lacanienne de l'origine de l'humanité comme chute perpétuelle et cyclique, nécessaire et tragique, dans le langage; cette chute universelle se répète au fil des générations jusqu'à ce que le cycle recommence.

Espérant transcender la dépendance au discours, nous dit Dimovitz, *Cloud Atlas* dépeint un monde dans lequel le langage échoue à capturer le réel. Le regard devient alors ce par quoi il serait possible de dépasser les limites du mot. L'espoir naît avec lui d'une présence au réel. C'est pour lui ce dont rend compte la conclusion de « Sloosha's Crossin' ». À la fin du récit, on apprend que Zachry est mort et que son fils met en doute la véracité des événements relatés. Puis ce dernier décrit le dispositif grâce auquel il visionne l'oraison de Sonmi. Si plus personne ne comprend les mots de la déesse, sa présence demeure réconfortante et sert à endormir les enfants au coucher. Puis, s'adressant à un interlocuteur que le texte n'identifie pas – il en ressort l'impression que le fils de Zachry parle directement au lecteur de *Cloud Atlas* et non à un auditeur issu de son propre monde diégétique –, il lui dit, en lui tendant le dispositif : « Assieds-toi donc un batt'ment. Tends les mains. R'garde » (p. 416). Par cette adresse finale, écrit Dimovitz (2015),

Cloud Atlas se termine en un lieu que le langage traditionnel ne peut exprimer. Il ne peut que pointer dans sa direction et cet ultime mouvement fonctionne comme un testament portant sur l'impossibilité de quitter le langage. « Regarde » est une imploration, un signifiant écrit qui ne peut jamais se transcender lui-même comme geste. Le récit se termine et ne peut finalement que pointer vers une présence fantomatique [l'hologramme de Sonmi], où la vérité pourrait se situer sans que nous ne possédions les outils pour la décoder. L'espace vide de la page suivante sert de métaphore à l'impossibilité finale de représenter le réel. Le texte doit exister, l'histoire doit être contée, mais les mots échouent toujours dans leur tâche de présenter la réalité²⁹² (p. 86, notre traduction).

²⁹² « *Cloud Atlas* ends in a place that traditional language cannot express. Yet while *Ulysses* leaves a mark, *Cloud Atlas* can only point, and this very move ultimately functions as a testament to the impossibility of leaving language. "Look" is an imploration, a written signifier that can never transcend itself as gesture. Narrative winds down and can finally only point to a ghostly presence, where truth may be, but where we no longer have the tools to decode it. The blank space on the page after Zachry's son's invitation serves as a metaphor for the final impossibility of representing the real. The text must exist, the story must be told, but the words always fail in presenting reality, which, in the case of a novel, is always already the case » (Dimovitz 2015, p. 86).

Dimovitz montre bien la crise du système de représentation telle que l'enregistre *Cloud Atlas*. En termes mésocritiques, cette crise témoigne de la complexité de l'écoumène contemporain qui appelle de nouveaux outils pour le représenter, c'est-à-dire pour faire de la communauté écouménale une communauté non plus à *imaginer*, mais bien *imaginée*.

Nous avons vu précédemment qu'un aveu d'impuissance traverse l'œuvre : si cette dernière illustre la solidarité unissant les individus entre eux et avec leur environnement, elle ne produit aucune carte exhaustive de ces liens, et la communauté écouménale ne peut s'actualiser pleinement alors qu'il s'agit là de la seule manière de mettre un terme à la prédation. Comme le dit Zachry, cette carte, c'est Sonmi et son catéchisme révolutionnaire. Elle est « l'est et l'ouest, pis la boussole, pis la carte, ouais, la carte des nuages » (Mitchell 2007 [2004], p. 418). Or, dans un monde post-catastrophique, plus personne ne peut y accéder. Un vaste réseau d'êtres solidaires existe bien, mais nul personnage ne le reconnaît comme tel, pas plus que l'agentivité que ce réseau leur confère pour peu qu'ils agissent de concert. Nulle conscience collectivement partagée ne semble à aucun moment émerger, de sorte que la communauté écouménale demeure in-imaginée : l'éthique de la sympathie universelle reste lettre morte. Aucune action commune ne fait contrepoids à la prédation, phénomène qui devient endémique dans les mondes contemporains de Sonmi et Zachry. Les limites de la représentation (de la symbolisation) donnent lieu à une dys-somatization de l'écoumène, qui demeure alors altérée, nul ne reconnaissant pour sienne la part médiale de son être alors qu'elle se montre essentielle à un habiter vu comme un « être ensemble » et un « être sur Terre » moralement et écologiquement soutenables (sympathiques).

Cette crise, la dys-somatization de l'écoumène, traverse de part en part la diégèse mitchellienne et débouche sur un monde dysphorique et inhabitable tant pour les personnages que, métaphoriquement, pour le lecteur. Elle ne peut se résoudre que dans l'acquisition des cartes idoines de la communauté écouménale ou, en d'autres termes, du système de représentation adéquat qui représente, en termes de rhétorique utopique, une matérialisation du principe amélioratif sous la forme d'un horizon d'espoir. Voyons maintenant comment ce principe est articulé dans l'œuvre de Mitchell, toujours à l'aide du motif de la Terre gaste.

Ce monde agit comme un repoussoir et exerce une force centrifuge. Mais l'œuvre de Mitchell, nous l'avons mentionné plus haut, exerce une autre force centrifuge par le biais de jeux métafictionnels, en ce sens qu'ils préservent le lecteur d'une immersion dans sa diégèse. Nous verrons que ces jeux remplissent une fonction dans le travail du mésogramme de la démediation et du motif de la Terre gaste.

9.6.3. Métalepses et instabilité ontologique du multivers mitchellien

Nous avons vu dans le chapitre précédent que *Dead Rising 3* incitait le joueur à créer une communauté cinétique en décroissant les quartiers enclavés par des non-lieux, ces derniers servant la mondialisation au détriment des communautés de quartier ségréguées, l'échelle planétaire au détriment de l'échelle locale. La catastrophe, dans ce jeu, comme dans nombre de fictions de morts-vivants, entraîne la constitution d'un être ensemble communautaire. Dans *Ghostwritten* et *Cloud Atlas*, c'est la conjointure qui se charge d'établir un pont entre les réalités disjointes que sont, d'un côté, la globalisation économique et les instances politiques mondiales et, de l'autre, les spécificités culturelles locales, ces « innombrables sous-mondes de vies quotidiennes sans pouvoir et privées de droits » (Schoene 2010, p. 44), et ce, en juxtaposant des récits de soi à première vue autonomes, mais dans les faits interdépendants. Cette conjointure met en évidence une communauté écouménale aux yeux du lecteur, mais cette dernière demeure encore à imaginer. Dans le cadre de la transfictionnalité, cette même conjointure entraîne, qui plus est, d'importantes contradictions qui menacent l'intégrité du monde mitchellien.

Nombreuses sont aujourd'hui les franchises qui proposent des « mondes maximaux », des mondes fictionnels construits à travers une myriade de textes intra- ou trans- médiatiques. Nous en avons examinés plusieurs jusqu'ici. Ces mondes, en raison de leur taille et du nombre d'œuvres et de créateurs qu'ils impliquent, sont sujets à de nombreux problèmes de cohérence narrative. Le principe de non-contradiction est constamment violé alors que, par exemple, reparaît dans l'épisode d'une série un personnage pourtant définitivement mort. L'univers des super-héros de DC Comics a connu des problèmes d'incohérence narrative tels qu'une série spéciale de 12 bandes dessinées appelée *Crisis on Infinite Earths* a dû être créée en 1985 afin de les résorber en termes diégétiques. Ainsi, pour mettre fin aux imbroglios et apories narratives résultant d'un processus de création impliquant des centaines d'artisans et une multitude de

mondes et de chronologies parallèles, le multivers²⁹³ de DC Comics a été frappé d'une catastrophe dont la résolution a eu pour effet de remettre, en quelque sorte, les compteurs à zéro : les mondes du grand multivers se sont vus fusionnés pour ne plus former désormais qu'un seul univers. D'autres franchises transmédias ont tenu à leur manière leur Concile de Laodicée afin de distinguer dans leur production les œuvres canoniques et apocryphes. Parmi elles, *Star Wars* possède même une base de données dédiée à la question de la cohérence narrative, appelée « Holocron », sur laquelle pas moins de cinq éditeurs-archivistes travaillent (Clarke 2014).

Les romans de Mitchell se rapportent transfictionnellement à un même monde diégétique. Ainsi, les catastrophes qui dévastent le monde de Holly Sykes, dans *The Bone Clocks*, initient une série de désastres planétaires qui conduiront au monde post-catastrophique de Zachry. Dans ce même roman, le docteur Marinus constitue un groupe de réflexion, les « Prescients », chargé de préserver la civilisation à partir de l'un de ses derniers bastions, l'Islande. Méronyme et les siens, dans *Cloud Atlas*, en sont les descendants. Des objets circulent également d'un roman à l'autre : la marque de whisky fictive « Kilmagoon », la goélette *La Prophétesse*, etc. Il y a également reprise de personnages. Par exemple, Luisa Rey et Timothy Cavendish apparaissent à la fois dans *Ghostwritten* et *Cloud Atlas*, et le docteur Marinus, dans *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, *The Bone Clocks* et *Slade House*. Selon l'inventaire auquel s'est livrée la journaliste Kathryn Schulz²⁹⁴ (2014), 21 personnages (ou, dans certains cas, leurs descendants²⁹⁵) apparaissent dans deux ou trois romans différents.

En reprenant la typologie de Saint-Gelais (2011), il y a lieu de parler d'expansion diégétique pour qualifier l'apport de chaque récit ou chaque roman à l'univers de Mitchell, puisque chacun y apporte de nouvelles données diégétiques (ajout de nouveaux personnages et événements, par exemple). Ainsi, « Sheep's Head, 2043 » constitue une expansion elliptique vis-à-vis de *Cloud Atlas*, dans la mesure où elle intercale des événements entre ceux narrés par Cavendish dans

²⁹³ Concept fréquemment employé dans la *fantasy* et la science-fiction pour rendre compte d'une multitude d'univers évoluant en parallèle. On le retrouve dans l'œuvre romanesque de Michael Moorcock, par exemple, ou dans *The Chronicles of Amber*, de Roger Zelazny.

²⁹⁴ Inventaire incomplet, car *Slade House*, le dernier roman de Mitchell, n'avait pas encore été publié à l'époque.

²⁹⁵ Par exemple, Fiacre Muntervary et le capitaine Penhaligon, personnages du roman *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, sont les ancêtres respectifs de Mo Muntervary et de Jonny Penhaligon, présents dans *Ghostwritten* et *The Bone Clocks*.

« The Gastly Ordeal » et « An Orison ». Vis-à-vis de *Ghostwritten*, le même récit se présente comme une expansion proleptique*, puisqu'il décrit le futur de Mo Muntervary, protagoniste de « Clear Island ».

La récurrence d'objets et de personnages et leur migration entre les romans suggèrent, nous l'avons dit, que ces derniers œuvrent conjointement à la construction d'un même monde partagé par le biais de l'expansion diégétique. Mais a-t-on réellement affaire à un monde cohérent et unique? À y regarder de plus près, ce jeu d'expansions devient rapidement problématique et entraîne avec lui des contradictions analogues à celles qui ne cessent de se manifester dans les œuvres transfictionnelles de grande ampleur telles que *Star Wars*, *Halo* et *Star Trek*, par exemple. Selon toute vraisemblance, il ne saurait être question, toutefois, d'incohérences narratives accidentelles. Pourquoi? Parce que ce sont des jeux métafictionnels qui menacent la cohérence de l'univers mitchellien et non de simples erreurs factuelles.

On doit à Gass (2018 [1970]) le terme « métafiction », proposé dans son essai « Philosophy and the Form of Fiction ». Il désigne les romans « où les formes de la fiction servent de matériel sur lequel d'autres formes peuvent être imposées²⁹⁶ » (p. 655, notre traduction). La métafictionnalité constitue une forme de métatextualité, c'est-à-dire qu'elle existe dans la relation critique unissant deux textes, dont l'un fait le commentaire de l'autre (Genette, 1982). Lepaludier (2002) reprend le terme afin de désigner un ensemble de phénomènes par lesquels des textes se prennent eux-mêmes, ou le genre auquel ils appartiennent, pour références. Il écrit :

[l]e texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes [...] [attirant alors] l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture. (p. 10)

Pour ce dernier, un texte de fiction comportant une dimension métatextuelle conséquente est alors qualifié de « métafiction ».

Parmi les manifestations du phénomène de métafictionnalité figure la métalepse, au sens où, comme l'écrivent Pier et Schaeffer (2005),

²⁹⁶ « in which the forms of fiction serve as the material upon which further forms can be imposed » (Gass 2018 [1970], p. 655).

[m]oyen réservé au récit de fiction, elle constitue en même temps une mise à nu de la situation de communication paradoxale qui caractérise la fiction : en court-circuitant la frontière entre le monde de la narration et le monde du narré, elle met l'accent sur le fait que dans le récit de fiction, contrairement au récit factuel, le monde narré est ontologiquement dépendant de l'acte de narration qui l'engendre (p. 14).

La métalepse, concept que l'on doit, en narratologie, à Genette (1972, 2004), rend compte de l'intrusion d'un élément appartenant à un niveau narratif dans un autre niveau narratif. C'est le cas, notamment, nous dit-il, lorsqu'un narrateur situé hors du récit qu'il relate fait irruption dans le monde diégétique du récit ou lorsqu'un personnage intervient dans un univers métadiégétique (dans le monde d'un récit enchâssé dans un récit plus large) ou l'inverse, comme cela se produit dans la nouvelle « Continuidad de los Parques », de Julio Cortázar, où le protagoniste est en voie d'être assassiné par le personnage du roman qu'il est en train de lire. Nous entendons ici la métalepse dans son acception transmédiatique proposée par Wolf (2005), soit comme « une transgression paradoxale généralement volontaire ou une confusion entre des (sous)mondes (onto)logiquement distincts²⁹⁷ » (p. 91).

La métalepse exerce un effet centrifuge sur le lecteur, en ce sens qu'en mettant en exergue le caractère fictionnel de l'œuvre que celui-ci est en train de parcourir, elle prévient toute immersion dans son monde diégétique. C'est que la métalepse remplit, selon Christine Baron, « une fonction ironique, dans la mesure où elle instaure un contrat de lecture particulier fondé non plus sur la vraisemblance, mais sur un savoir partagé de l'illusion » (citée dans Pier et Schaeffer 2005, p. 14).

Comme le note bien Hopf (2011), le principe de *Cloud Atlas* selon lequel chaque récit est ultérieurement lu par un autre personnage-lecteur multiplie les niveaux diégétiques du roman. Leur franchissement donne lieu à des métalepses. Il ne serait pas question de parler de transgression proprement dite si tous les personnages évoluaient dans le même monde diégétique. Cependant, la composition de *Cloud Atlas* est telle qu'elle autorise tout à la fois des franchissements entre des niveaux diégétiques narratologiquement distincts mais se rapportant ontologiquement à un même monde, et d'autres entre des mondes ontologiquement distincts,

²⁹⁷ « a usually intentional paradoxical transgression of, or confusion between, (onto)logically distinct (sub)worlds » (Wolf 2005, p. 91).

cette fois (quand leur statut ontologique n'est pas tout simplement indéterminable). Lorsque Luisa Rey rencontre Rufus Sixsmith ou qu'elle lit les lettres que Frobisher lui a adressées, il y a métalepse en ce sens que des objets et personnages migrent de la diégèse (narratologique) de « Letters from Zedelghem » vers celle de « Half-Lives », mais Rey, Sixsmith et Frobisher évoluent dans le même monde, d'un point de vue ontologique. On peut illustrer la seconde forme de métalepse, que Ryan (2005) qualifie « d'ontologique », en prenant l'exemple des réminiscences de Vyvyan Ayrs. Il s'agit d'un exemple parmi de nombreux autres. Dans « Letters from Zedelghem », Ayrs visite en rêve le dînarium où travaille Sonmi dans « An Orison », dont la musique d'ambiance lui inspirera une œuvre musicale. Il raconte l'expérience à Frobisher :

J'ai rêvé d'un... café cauchemardesque, illuminé de toute part, et pourtant confiné sous terre. J'étais mort depuis longtemps, très longtemps. Les serveuses avaient toutes le même visage. On y mangeait du savon et on y buvait des tasses de mousse. La musique de ce café » – il a désigné d'un doigt épuisé la partition –, « c'était celle-ci » (Mitchell 2007 [2004], p. 117-118).

À première vue, Ayrs entrevoit son monde tel qu'il sera dans le futur et non un monde fictif, ce que suggère le « J'étais mort depuis très longtemps ». Toutefois, si Ayrs évolue dans le même monde que celui de Luisa Rey – dans lequel un Frobisher a réellement existé; ce dernier a composé un sextuor qu'écoute Rey chez un disquaire et rédigé des lettres à un Sixsmith qu'elle rencontre en personne – ce monde possède un statut fictionnel aux yeux de Sonmi. Ayrs ne peut donc y avoir accès autrement que par l'intervention d'une métalepse. En effet, Rey constitue le protagoniste d'un roman policier que lit Cavendish dans « The Ghastly Ordeal ». Quant à Cavendish, il existe, en tant que personnage central et narrateur d'un récit picaresque adapté au cinéma que visionne Sonmi. Dès lors, le monde et les événements vécus par Rey et Ayrs se présentent, dans la perspective de Sonmi (mais aussi de Zachry, puisque Sonmi constitue un personnage historique dans son monde), comme une fiction dans une fiction, et le rêve d'Ayrs permet la rencontre de deux univers ontologiquement distincts par le biais d'un jeu métafictionnel.

Certaines métalepses ontologiques entraînent également des phénomènes d'intercommunication entre les mondes de *Cloud Atlas* et ceux des autres romans de Mitchell, conduisant ici aussi à des incohérences narratives. Parmi les personnages de *Ghostwritten* figurent Luisa Rey et Timothy Cavendish. Une relation transfictionnelle entre ce roman et *Cloud Atlas* se voit établie en vertu

d'un partage de personnages, par le biais d'une métalepse ontologique. À aucun moment, dans *Ghostwritten*, Cavendish et Rey ne se rencontrent. Néanmoins, ils sont reliés l'un à l'autre par une chaîne de personnages évoluant dans le même monde. Par exemple, Timothy Cavendish commande à Marco une biographie pour le compte de sa maison d'édition, qui le rencontre afin de lui faire part des progrès dans l'écriture de son livre. Marco prend pour amante l'ex-femme de Neil Brose. À Hong Kong, Brose croise le jeune saxophoniste Satoru dans un Café. Une pièce de ce dernier est diffusée par Bat Segundo dans son émission radiophonique *Night Train*. Au cours d'une ligne ouverte, Segundo reçoit un appel de l'écrivaine et journaliste Luisa Rey. Tout suggère donc que Rey et Cavendish appartiennent au même monde diégétique. Cependant, lorsqu'on se reporte à *Cloud Atlas*, nous l'avons vu, Rey évolue dans le monde fictionnel du roman *Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery*, que lit Cavendish. L'un et l'autre vivent dans des mondes ontologiquement distincts. Il y a donc là l'exemple d'une incohérence agrégée (section 5.3.2. et Wolf 2012) qui découle d'une métalepse perçue comme telle uniquement à la lecture des deux romans, celle-ci ne s'actualise qu'à la parution de *Cloud Atlas*.

On peut aussi ajouter le cas de Mo Muntervary. Son monde est appelé à être dévasté par la collision d'une comète dans *Ghostwritten*. Or, on la retrouve quatre décennies plus tard dans le futur catastrophique de *The Bone Clocks*. Dans le premier roman, elle est contemporaine de Cavendish, puisqu'il s'agit de l'éditeur de Marco, un homme qui la sauve in extremis d'une collision avec une voiture. Elle l'est également de Rey, qui intervient dans la même ligne ouverte radiophonique que le Gardien de zoo, intelligence artificielle qu'elle a créée. Dans le second roman, elle vit dans le passé de Zachry, une époque au cours de laquelle Marinus fonde le groupe des Prescients dont le chevrier croise certains descendants. Du coup, en vertu de l'intercommunication rendue possible par des métalepses ontologiques, Muntervary existe simultanément dans les mondes fictionnels (distincts) de la Luisa Rey de « Half-lives » et du Cavendish de « The Ghastly Ordeal », de même que dans celui de *Ghostwritten* et, enfin, de Sonmi, Zachry, Holly Sykes et Marinus, respectivement représentés dans *Cloud Atlas* pour les deux premiers et dans *The Bone Clocks* pour les deux autres.

Ce dont témoignent ces exemples, c'est que le monde transfictionnel de Mitchell s'offre comme foncièrement aporétique : il s'agit moins d'un univers que d'un multivers dont la prolifération de

mondes en interconnexion ne s'explique aucunement, diégétiquement parlant, par des lois physiques ou l'intrusion de phénomènes relevant de la magie ou du paranormal, contrairement aux multivers de la science-fiction, du fantastique ou de la *fantasy*. Le lecteur²⁹⁸ se voit en présence d'un jeu métafictionnel qui exerce sur lui, au même titre que le caractère dysphorique du monde de Sonmi, Zachry et Sykes, un effet centrifuge l'expulsant hors de la diégèse mitchellienne et l'obligeant à adopter par rapport à cette dernière une distance réflexive que permet, selon la reformulation à contre-emploi de la célèbre citation de Coleridge par Pier et Schaeffer (2005), la « suspension volontaire de la crédulité » (p. 14).

9.6.4. L'effectivité du symbolique et le Graal

Dans « Half-Lives », Isaac Sachs, un physicien impliqué dans l'enquête que mène Luisa Rey contre Seaboard, esquisse en quelques notes une théorie de l'histoire peu avant son assassinat. Sachs y distingue le passé réel du passé virtuel. Alors que le passé réel d'un événement sombre dans l'oubli à mesure que ses témoins et les documents historiques qui s'y rapportent disparaissent, le passé virtuel « prend corps à travers des souvenirs réarrangés + articles + on-dit + récits fictifs – bref : des croyances [...] [et] sa supercherie devient toujours plus difficile à déceler/démontrer » (p. 508). Les événements disparaissent et seul demeure le langage et le récit, qui les relatent en s'écartant de leur réalité.

« Par symétrie », ajoute Sachs,

il existe également un futur réel + virtuel. Nous imaginons à quoi ressemblera la semaine prochaine/l'année prochaine/l'an 2225 : un futur virtuel composé de nos désirs + prémonitions + rêveries. Ce futur virtuel est susceptible d'influencer le futur réel, ex. une prophétie qui s'accomplit à force qu'on s'y est préparé. Mais de même que demain éclipse le jour présent, le futur réel éclipsera le futur virtuel. Comme l'utopie, futur + passé réels appartiennent à un vague pays lointain où ils ne nous sont d'aucune aide (p. 508).

Le langage, dans *Cloud Atlas*, rate la réalité, comme le montre la lecture de Dimovitz (2015). Et comme nous l'avons vu, il rend symboliquement possible un multivers ontologiquement instable, composé de mondes et de personnages dont seuls les artifices de la fiction rendent possible l'intercommunication. Le jeu métafictionnel* de Mitchell représente ici, par analogie, les

²⁹⁸ Le lecteur et non les personnages. En effet, l'instabilité ou l'incertitude ontologique des mondes mitchelliens ne sont pas perçus comme tels par les personnages. Le jeu métafictionnel s'adresse au seul lecteur.

brouillages entre la réalité souveraine et les régions finies de sens caractérisant l'habiter contemporain comme « être entre les espaces » (section 4.2.5.) en favorisant la rencontre de mondes au statut ontologique distinct.

Le multivers constitue une Terre gaste, le lieu d'une crise du système de représentation – une dys-cartographie – où la conjointure et les dispositifs narratifs réduisent l'incommunication caractérisant l'être ensemble de la communauté écouménale. Conjointure et dispositifs narratifs dépeignent dans le même souffle l'incapacité des habitants à se reconnaître comme faisant partie intégrante de cette communauté, ne possédant pas les outils cartographiques idoines pour s'imaginer en tant que telle. Toutefois, la thèse de Sachs – si elle met en abyme la question du langage et du récit dans le roman *Cloud Atlas* tout entier – suggère que le langage reste impuissant à présenter la réalité mais qu'il a néanmoins prise sur elle. Ainsi, le passé virtuel, entièrement discursif, se substitue au passé réel et aux événements qui le composent; le langage rate ainsi le réel, mais il possède néanmoins une effectivité, puisque « [le] présent fait un usage détourné du passé virtuel afin d'entretenir ses propres mythes + justifier l'imposition d'une volonté » (p. 508). C'est le cas également du futur virtuel, qui relève de la prophétie autoréalisatrice. Si, « [c]omme l'utopie²⁹⁹, futur + passé réels appartiennent à un vague pays lointain où ils ne nous sont d'aucune aide » (p. 508), ce n'est pas le cas du futur virtuel, qui peut se réaliser en tant que plan d'action et se substituer, par là-même, au futur réel. Que les récits de *Cloud Atlas* représentent un monde ontologiquement stable ou non importe peu : seuls demeurent pertinents l'usage, le caractère exemplaire et la potentielle effectivité de ces récits en ce qui concerne les questions de la prédation et de la sympathie universelle. C'est en ce sens que le roman noue éthique et esthétique. Point alors la possibilité de rédimmer la Terre gaste, c'est-à-dire les valeurs promues ou dénoncées et le système de représentation à travers lequel celles-ci sont matérialisées.

C'est dans la rencontre avec le Graal, un objet éblouissant, que peut être rétabli le système de représentation momentanément anéanti en Terre gaste (Blaise 2005, 2008). L'histoire du

²⁹⁹ On retrouve là l'acception péjorative de l'utopie comme idée irréalisable, chimérique. Pourtant, la thèse de Sachs accorde implicitement une certaine effectivité à l'utopie : en vertu de l'idée de prophétie autoréalisatrice, elle dessine un futur virtuel potentiellement actualisable.

Perceval de Chrétien est celle d'une occasion ratée de rédimer cette terre. Celle de *Cloud Atlas* en est une également. La terre demeure gaste, à la fin du récit de Zachry, et rien ne porte à croire que l'on mettra fin à cet état. Dans *Cloud Atlas*, le Graal est associé à Sonmi et à son élévation, c'est-à-dire à son accès au langage, à la pleine expression de sa personnalité et à sa capacité à réfléchir sur sa condition de factaire. Bref, à sa venue au monde non pas comme clone, fruit de la bio-ingénierie, mais comme être humain. Comme le mentionne l'archiviste, Sonmi représente le graal pour les « génomiciens » (bio-ingénieurs) en quête de l'élévation des factaires : « Vous le savez, les génomiciens, *pour qui vous représentez le Graal* » (p. 283, nous soulignons). Et plus loin, il désigne explicitement l'élévation comme un Graal : « Si Boom-Sook Kim [un étudiant censé avoir découvert la formule chimique de l'élévation] était l'imbécile que vous décrivez, comment aurait-il pu mettre au point le Saint-Graal de la psychogénomique que représente une élévation stable? » (p. 316)

Quand, dans le *Perceval* de Chrétien, le Graal fut introduit dans la salle du château du Roi pêcheur, « une si grande clarté se répandit que les chandelles en perdirent leur éclat comme les étoiles ou la lune quand le soleil se lève » (Chrétien de Troyes 2012, p. 36). D'une manière toute similaire, le dispositif contenant l'oraison de Sonmi brille d'une lumière immanente lorsque Zachry l'active : « j'ai pris c't'œuf d'argent [le dispositif] dans l'creux d'mes mains pis il s'est mis à ronronner pis à briller un peu, ouais, comme si qu'il était vivant [...] il s'est mis à vibrer pis à chauffer jusque qu'une fille fantôme a scintillé! » (Mitchell 2007 [2004], p. 362). La curiosité de Zachry, comme celle de Perceval, le dévore devant un tel spectacle (« Ma curieus'rie avait tell'ment faim », p. 362). Mais si Perceval n'ose poser les questions sur le cortège qui s'offre à lui, Zachry, qui semble endosser le rôle du nice, n'est d'abord retenu que par la stupéfaction, avant de prendre la parole :

Quand qu'j'ai eu assez d'cran, j'ai d'mandé à voix haute, ou plutôt murmé, Sœur, t'es une âme perdue? Comme si qu'j'étais pas là, qu'elle a fait, alors j'ai continué, Ma sœur, tu m'vois? Après, j'ai pigé qu'la fille fantôme m'parlait pas à moi pis qu'elle pouvait pas m'voir (p. 362).

Si poser ces questions ne suffit pas à rédimer la Terre gaste, c'est que l'acte ne permet aucunement d'actualiser les liens de solidarité qui unissent les deux personnages, séparés qu'ils

sont par les siècles et un médium unidirectionnel, d'une part. D'autre part, c'est que la figure du nice réside ailleurs, comme nous le verrons plus loin.

Sonmi est explicitement associée au Graal et à sa quête. Son accès au langage et à la conscience (d'une manière similaire à celle de Perceval, comme nous l'avons vu dans la section 9.4.1.) est une tragédie, dans la mesure où elle peut désormais mesurer l'ampleur de la dévastation de la terre, consommée de manière insoutenable comme l'est littéralement, autrui, c'est-à-dire les factaires dont se repaissent les clients des dînariums après leur vie utile. Mais cette chute dans le langage est également la condition pour qu'elle puisse, à travers ses *Déclarations*, obtenir « ordonnance sur les pens'ries des sang-purs et des malformés » (Mitchell 2007 [2004], p. 379) en offrant une alternative à l'idéologie consumériste de la Corpocratie et un être ensemble inclusif, sans distinction entre sang-purs (les individus non « génomés ») et malformés (factaires). Cette alternative où pointent les valeurs de la sympathie universelle – présentes également dans les écrits d'Ewing – est inspirée par l'idéal communautaire qu'elle retrouve au sein d'une colonie sise dans les marges du régime de Nea So Copros où vivent des individus frugaux, issus de tous horizons, liés par un sentiment de fraternité et dépourvus de « la faim et l'insatisfaction rongant tous les sang-purs » (p. 443). Cette colonie – que l'on reconnaît de manière symétrique chez les Moriori dans « The Pacific Journal » et les manifestants anti-nucléaire campant en périphérie de la centrale de Seaboard dans « Half-Lives » – semble d'ailleurs avoir inspiré le mode de vie de la tribu de Zachry, régie comme elle par une Abbessse et vivant en conformité avec les catéchismes de Sonmi. Cette tribu autarcique et pacifique constitue d'ailleurs, aux yeux de Méronyme, qui l'étudie en ethnologue, un modèle que les Prescients doivent appliquer s'ils veulent survivre.

Autrement dit, Sonmi propose une éthique afin de rédimer la Terre gaste. Mais en tant que Graal, elle représente plus que ses *Déclarations*. En effet, nous avons vu que la cartographie toujours limitée de l'écoumène, dans les romans de Mitchell, donnait lieu à un constat d'échec (section 9.5.) : à aucun moment ne sont actualisés les liens en vertu desquels les personnages du monde diégétique de *Cloud Atlas* se reconnaissent comme membres d'une même communauté écouménale. En d'autres termes, il manque à cette dernière la carte idoine pour être en mesure de rendre effective l'éthique de la sympathie universelle et pour renverser les effets de la prédation

(sans conscience de ce qui relie les agents individuels, il ne saurait y avoir d'action collective opérante). Or, selon les mots de Zachry, qu'il reprend de l'Abbesse (la prêtresse de sa tribu), cette carte, c'est Sonmi, puisqu'elle est « la carte des nuages » (Mitchell 2007 [2004], p. 418), sachant que ces nuages, à l'image de l'océan d'Ewing, représentent l'humanité comme ensemble d'individus dans un tout qui les englobe, soit l'écoumène qu'ils ont failli à préserver.

Si le langage est impuissant à capturer le réel, il devient un guide (un *exemplum*, en quelque sorte) par l'entremise duquel devient possible une navigation effective dans l'écoumène. Il constitue le Graal. À travers lui, le système de représentation et l'échelle des valeurs qui l'accompagne peuvent être rétablis.

Mais par qui et où le système de représentation et l'échelle des valeurs peuvent-ils être restaurés? Manifestement, le monde gaste mitchellien se trouve au-delà de toute possibilité de rétablissement : l'épilogue de « Sloosha's Crossin' » nous apprend la disparition imminente des Prescients. Les descendants de Zachry, quant à eux, continuent de subir les attaques des Kona. Le renversement de la Terre gaste ne peut avoir lieu dans les pages de *Cloud Atlas* ni, du reste, dans les romans qui lui sont transfictionnellement liés. En ce sens, on est confronté à une dystopie. Si, en tant que telle, il y a matérialisation du principe d'appréciation négative de la conjoncture présente (dys-cartographie de la communauté écouménale, consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement) dans un espace-temps autre, y a-t-il matérialisation, également, du principe amélioratif, c'est-à-dire, par symétrie avec la prédation, applique-t-on l'éthique de la sympathie universelle dans l'espace-temps du roman?

Cloud Atlas est parsemée de lieux marqués par cette éthique : la colonie, la tribu de Zachry, la communauté hippy qui tente de faire fermer la centrale nucléaire de Seaboard, etc. On peut les qualifier, avec Edwards (2011), « d'utopies mineures » ou de « microtopies », formées de communautés alternatives où naissent des moments de possibilité à petite échelle et des « comportements fugitifs de sympathie et de connexion entre étrangers momentanément rapprochés par le hasard de la rencontre³⁰⁰ » (p. 191, notre traduction). Mais ces lieux sont trop

³⁰⁰ « fleeting instances of sympathy and connection between strangers momentarily flung together in chance encounters » (Edwards 2011, p. 191).

parcimonieusement dispensés pour renverser la Terre gaste. Ils sont également dispersés : dépourvus de cette conscience d'appartenir à un projet commun qui transcenderait les iniquités locales et les époques, il ne saurait être question de faire d'une multitude de gouttes un océan... Qui plus est, le seul lieu véritablement eutopique du roman, les précoloniales îles Chatham, figure dans un temps mythique, pré-anthropocénique : avatar d'un Âge d'or révolu, il précède la longue marche de l'écoumène vers la dévastation.

Le principe amélioratif réside dans l'éthique de la sympathie universelle et la création d'une carte de la communauté écouménale. Sa pleine matérialisation n'a pas lieu dans, mais bien hors du monde diégétique. Le nice de *Cloud Atlas*, à l'instar de celui de *The Waste Land*, ne figure pas dans l'œuvre, mais à l'extérieur : il s'agit du lecteur. *Cloud Atlas* construit de manière explicite un espace qui lui est destiné. Son monde diégétique, caractérisé par une instabilité ontologique, s'avère fortement structuré par le double principe appréciatif et amélioratif, soit la prédation et la sympathie universelle. Il trouve à s'exprimer à toutes les époques et en tous lieux. Le roman en devient l'espace de démonstration : chaque individu, tribu ou société agit ou pâtit en fonction de ce double principe, mais il se décline toujours sous une nouvelle forme au gré des réitérations, chaque expérience étant singulière, toujours historiquement et géographiquement située. Seul le regard surplombant du lecteur permet d'inférer à partir de ces expériences mises en coprésence par la conjointure du roman le double principe qui les sous-tend. En ce sens, c'est bien par l'interprétation que peut être rédimé le système de représentation du roman. Mais ce rôle qu'attribue ce dernier au lecteur implique davantage que de mettre au jour la thèse qui sous-tend son organisation et de nouer ensemble les liens d'interconnexion et d'interdépendance qui unissent les personnages entre eux et à leur environnement, car c'est au lecteur qu'échoit la tâche (réitération de la quête du Graal) d'appliquer l'éthique de la sympathie universelle dans un monde (le sien) pouvant encore être rédimé, et d'œuvrer à la carte sans laquelle cette tâche ne saurait être accomplie.

Deux passages de *Cloud Atlas* désignent le lecteur pour ce rôle, situés en épilogue de « The Pacific Journal » et de « Sloosha's Crossin' ». Comme nous l'avons vu (section 9.6.2.), « Sloosha's Crossin' », dernier récit du roman du point de vue de la chronologie de l'histoire, se termine sur une adresse du fils de Zachry à un interlocuteur qui n'est pas désigné par le texte. Il

peut bien entendu s'agir d'un auditoire situé dans le même monde que son émetteur. Toutefois, en raison de la structure même de *Cloud Atlas*, axée sur un mouvement centrifuge, il s'agit plus vraisemblablement du lecteur lui-même. En effet, les personnages deviennent à tour de rôle les lecteurs du récit précédent. Si chaque récit est englobé dans celui qui lui succède, alors le lecteur du roman devient logiquement le dépositaire de l'ensemble. C'est ce que suggèrent l'enchâssement des récits et les mises en abyme du processus de lecture, en sus des nombreuses métalepses qui émaillent *Cloud Atlas*, dont la dernière de toutes, l'adresse du fils de Zachry à un récepteur dont l'identité n'est pas précisée et qui incite ce dernier à visionner le témoignage de Sonmi sur le dispositif qu'il lui tend, favorise un franchissement entre son monde diégétique et le monde extra-diégétique du lecteur, soit entre la région finie de sens où évolue le premier et la réalité souveraine du second. Symboliquement, l'objet qui effectue un tel franchissement est une représentation de Sonmi, c'est-à-dire la carte de l'écoumène, le Graal grâce auquel l'échelle des valeurs et le système de représentation, renversés dans son monde et donnant lieu à une Terre gaste, peuvent être rédimés.

Pour Dimovitz (2015), nous l'avons vu, cette adresse témoigne de l'impossibilité de quitter le langage et d'accéder au réel. Selon nous, il ne s'agit pas d'un échec, car c'est moins la carte qui est présentée au lecteur que la nécessité de cartographier l'écoumène à l'aide des outils technosymboliques adéquats. L'existence de la carte dans le monde de *Cloud Atlas* ne lui confère aucune utilité : elle apparaît à un moment où l'écoumène est irrémédiablement dévasté, et nombre des survivants restants ne comprend plus le langage de Sonmi. Pour le lecteur, la transmission de cette carte met en lumière l'utilité de l'acte cartographique lui-même, car si le langage rate le réel, il demeure néanmoins effectif lorsqu'il s'agit de le transformer et de proposer un futur virtuel.

Comme nous l'avons vu avec Berque (2000b), l'humain transforme son milieu en fonction de la représentation qu'il s'en fait. La thèse émise par Sachs (selon laquelle le passé virtuel constitue un outil pour assurer la pérennité du pouvoir établi dans le présent et le futur virtuel, une prophétie potentiellement autoréalisatrice) montre bien qu'une telle conception du langage est présente dans l'œuvre de Mitchell.

En résumé, la métalepse finale de « Sloosha's Crossin' » met en scène le passage du flambeau du fils de Zachry au lecteur. Au même titre que l'ensemble des jeux métafictionnels de Mitchell, elle attire son attention sur la fictionnalité de l'œuvre et exerce sur lui, par le fait même, une force centrifuge à même de prévenir toute possibilité d'immersion dans son monde diégétique. Après le passage symbolique du flambeau, la tâche revient alors au lecteur de réaliser pleinement la communauté écouménale en se dotant des outils technosymboliques (cartographiques) idoines, c'est-à-dire des outils aptes à actualiser la conscience écouménale et la possibilité d'une action collective obtenue par le concert des agentivités individuelles. Seule cette conscience se voit à même d'enrayer le mouvement historique conduisant à la catastrophe telle que dépeinte dans *Cloud Atlas* par le biais de l'hypotypose.

Si « Sloosha's Crossin' » se situe chronologiquement à la fin de l'histoire de *Cloud Atlas*, c'est la seconde partie de « The Pacific Journal » qui clôture le roman, et plus précisément la thèse d'Adam Ewing. Son épilogue intervient à un moment où rédimer la Terre gaste figure toujours dans l'ordre du possible en raison de sa place dans la chronologie de l'histoire, bien que le lecteur connaisse par avance le destin dysphorique qui attend le monde dans lequel il évolue. Dans cet épilogue, Ewing réitère la thèse énoncée par Sachs sur l'effectivité et la portée auto-réalisatrice du langage :

Si nous avons foi en ce que l'humanité est semblable à une échelle que gravissent les tribus, un Colisée où sévissent le conflit, l'exploitation d'autrui et la sauvagerie, pareille humanité sera assurément amenée à exister, et tous les Horrox, Boerhaave et Goose [trois personnages illustrant à leur façon la prédation] de l'histoire l'emporteront (Mitchell 2007 [2004], p. 695).

Ainsi, le langage sur lequel reposent nos représentations symboliques s'inscrit dans le monde par le biais des actions qu'il guide. Et si l'on croît que la prédation constitue un phénomène transhistorique, il est possible d'adopter la conviction inverse selon laquelle la sympathie universelle est en mesure d'en enrayer les effets :

Si nous avons foi en ce qu'il demeure possible à l'humanité de transcender ses crocs et griffes, si nous avons foi en ce que des hommes de races et de croyances diverses sauront partager la planète et rester en paix [...] si nous avons foi en ce que les dirigeants doivent être justes; que la violence doit être muselée; le pouvoir, responsable; et les ressources de la Terre et de ses océans, équitablement réparties, alors ce monde-là verra le jour (Mitchell, 2007 [2004], p. 696).

Aussi dysphorique le futur de Sonmi et Zachry soit-il, les dernières paroles d'Ewing créent une ouverture eutopique. La prédation, bien que dépeinte tel un phénomène transhistorique, n'est pas un déterminant absolu du devenir de l'humanité, cette dernière pouvant cesser de lui accorder, dans sa représentation du monde et des facteurs historiques qui le meuvent, une prééminence. Il convient alors de se doter d'une nouvelle représentation du monde en vertu de laquelle « transcender ses crocs et griffes » relève du possible. Il s'agit d'œuvrer en fonction de ce nouveau système de représentation, de cette nouvelle conception de l'habiter proprement écouménale. Cette ouverture eutopique implique la possibilité de réordonner le monde (dans les légendes arthuriennes, la Table ronde et le Graal s'opposent à la Terre gaste comme l'ordre s'oppose au désordre). Cela s'opèrerait non pas en faisant table rase de la complexité symbolique, comme de nombreuses fictions post-catastrophiques médiévalistes le proposent, mais en se dotant des outils permettant de la maîtriser et d'agir en fonction des nouvelles données de l'interconnexion et de l'interdépendance généralisées, lesquelles relient individus et écoumène en une communauté planétaire. Mais le futur virtuel qu'Ewing dessine dans son discours ne rejoignant pas le futur réel du monde de *Cloud Atlas*, il ne peut s'avérer autoréalisateur que dans celui du lecteur.

Comme le poème d'Eliot, l'œuvre romanesque de Mitchell rédime le langage en refondant l'autorité. L'œuvre n'est plus garantie par Dieu ni par le héros mélancolique du Romantisme, mais par le lecteur, seul à même de conférer au langage son effectivité à partir d'un roman où se nouent éthique et esthétique.

Dans l'espace qu'il aménage au lecteur, *Cloud Atlas* remplit pleinement sa fonction dystopique. Il dépeint sur le mode de l'hypotypose un monde tel que celui du lecteur pourrait advenir dans un futur proche si les effets indésirables de la conjoncture présente ne sont pas enrayés (matérialisation du principe d'appréciation négative). Repoussoir, ce monde exerce, au même titre que la métalepse de « Sloosha's Crossin' », un effet centrifuge. Qui plus est, *Cloud Atlas* satisfait le principe amélioratif en esquissant une communauté écouménale. Si celle-ci ne se matérialise jamais que partiellement dans le monde du roman, le lecteur se voit incité à la réaliser hors des limites de l'œuvre. Dès lors, *Cloud Atlas* aménage une ouverture eutopique à destination

du lecteur. C'est dans cette ouverture que réside la possibilité de rédimer la Terre gaste en devenir qu'est le monde du lecteur.

CHAPITRE 10

LA FRANCHISE VIDÉOLUDIQUE *ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST*

Certaines analogies peuvent être soulignées lorsqu'on rapproche la franchise vidéoludique *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory 2010) (ci-après, « *Enslaved* »), de *Cloud Atlas*. D'une part, le médiévalisme de l'un et de l'autre passe pour l'essentiel par le re-travail d'hypotextes caractérisés par une destinée transmédiatique sans pareille : *Perceval ou le Conte du Graal* et *The Waste Land* pour le premier, *La Pérégrination vers l'Ouest* pour la seconde. D'autre part, les deux œuvres accordent une part significative, dans leur discours mésocritique respectif, à cette part du mésogramme de la cosmicité qu'est l'altérisation symbolique. *Cloud Atlas* traite de la question en soulignant l'importance de mobiliser les outils technosymboliques adéquats dans le but de réduire la complexité de l'écoumène contemporaine au profit de l'émergence d'une communauté *imaginée* et non plus à *imaginer*. *Enslaved*, pour sa part, fidèle en cela à la majorité des fictions post-catastrophiques, propose plutôt de faire table rase de la complexité symbolique de l'écoumène : transposant la quête du moine Tripitaka dans un monde futuriste dévasté, le jeu articule un discours critique contre l'hypermédiatisme autour du motif mésogrammatique du pic des Vautours, haut-lieu du bouddhisme ch'an qui deviendra, dans l'adaptation vidéoludique de *La Pérégrination vers l'Ouest*, la pyramide de l'hôtel Luxor. Autour de ce motif s'articulent la *wilderness*, la Frontière et la Terre gaste, de même que plusieurs couples oppositionnels : lieux épisodiques et lieux sémantiques, altérisation et désaltérisation et, enfin, délaissement et soucis du corps animal.

10.1. PRÉSENTATION ET RÉSUMÉ DU JEU

Enslaved: Odyssey to the West est un jeu vidéo d'action et d'aventure développé par le studio anglais Ninja Theory et scénarisé par Alex Garland (*The Beach*, *28 Days Later*, *Sunshine*, *Never Let Me Go*, *Dredd*, *Ex Machina*, *Annihilation*) et Tameem Antoniades (*DmC: Devil May Cry*, *Heavenly Sword*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*). Il est publié en 2010 par la japonaise Namco Bandai Games en versions pour PC et pour les consoles PS3 et Xbox 360.

L'intrigue d'*Enslaved* se déroule 150 ans dans le futur, dans un monde post-catastrophique résultant d'une guerre mondiale. 50 000 survivants sont disséminés à travers l'Amérique du

Nord. L'humanité se partage, pour reprendre les termes de Tameem Antoniades, entre de « petites poches de communautés tentant de mener une existence viable et des survivalistes féroces et solitaires vivant dans la nature sauvage³⁰¹ » (cité dans Purchase 2009b, para. 4). Il ne subsiste des villes pré-catastrophiques que des ruines envahies par la végétation et, hors de celles-ci, des terres dévastées. Les guerres du passé ont laissé pour vestiges des terrains minés et des *mechs*, des robots meurtriers qui se réactivent lorsqu'ils détectent une présence humaine.

Le jeu débute à bord d'un vaisseau esclavagiste transportant des survivants prisonniers en direction de « Pyramide » (chapitre 1 : « The Escape »). Trip, une jeune femme virtuose dans l'art de la reprogrammation des technologies anciennes, s'évade et libère accidentellement Monkey, un individu à la force et à l'agilité inouïes qu'incarne le joueur. Tous deux quittent le vaisseau à bord d'une capsule de sauvetage avant son écrasement et se retrouvent au cœur de New York (chapitres 2 à 5 : « The Old City », « The Metal Tower », « Wherefore Art Thou » et « The Crash Site »). Trip veut regagner sa communauté, New Haven, située à 500 kilomètres à l'ouest de la ville. Pour ce faire, elle contraint Monkey à l'y escorter en enseignant son front d'une couronne. Il s'agit d'un dispositif employé par Pyramide pour asservir les survivants, grâce auquel Trip contrôle la volonté de son porteur et se voit en mesure de l'exécuter en cas de désobéissance ou si elle devait trouver la mort. Asservi, Monkey voit donc son destin étroitement associé à celui de Trip.

Le parcours emprunté par les protagonistes est parsemé d'icônes brillants, des « masques ». Lorsque Monkey les touche, sa couronne induit des images dans son esprit. Il croit d'abord perdre la tête, puis soupçonne que les images parasites proviennent d'un dysfonctionnement de la couronne.

Arrivés à New Haven (chapitres 6 à 8 : « Village Approach », « Finding Trip » et « Gaining Access »), une communauté agraire autarcique alimentée par des moulins à vent, Monkey et Trip constatent que les habitants ont tous été tués. Attribuant le massacre à Pyramide, Trip veut le retrouver afin de venger les siens. Un ami de son père, Pigsy, un vendeur de pièces mécaniques et

³⁰¹ « small pockets of communities trying to eke out a viable existence or lone feral survivalists existing in the wilds » (Antoniades, cité dans Purchase 2009b, para. 4).

électroniques solitaire, se joint au duo (chapitre 9 : « The Wasteland »). Ensemble, ils récupèrent les pièces nécessaires à la réparation d'un vaisseau dans une décharge de robots (chapitre 10 : « The Titan Factory ») et un ancien champ de bataille (chapitre 11 : « The Old Battlefield »), puis volent en direction d'un hangar situé sous le barrage Hoover pour y dérober un véhicule aux proportions titanesques surnommé le « Léviathan » (chapitres 12 et 13 : « The Dam » et « Grand Theft »), avec lequel ils détruisent les défenses de Pyramide (chapitre 14 : « Pyramid »). En guise d'épilogue, une cinématique finale s'enclenche, dans laquelle on explique ce qu'est Pyramide.

Pyramide, conformément à son nom, se présente sous la forme d'une structure pyramidale. Il est situé dans un désert hostile battu par des tempêtes de sable, en plein cœur de terres dévastées, désertiques. À l'intérieur se trouvent des milliers de captifs, debout, la tête hochant de gauche et de droite, donnant une impression de béatitude, une couronne au front. Au centre trône une entité mi-humaine, mi-machinique (cyberorganique, en d'autres termes), connectée à des câbles et affairée à une console informatique. Sur un écran géant apparaît un individu qui s'adresse à Monkey et à Trip. Il leur apprend que Pyramide est une arche érigée dans le but de préserver la population survivante de l'âpreté d'un monde inhospitalier. Pyramide propose à ses captifs un monde virtuel élaboré à partir des souvenirs nostalgiques du monde pré-catastrophique appartenant à celui que l'on devine être l'entité contrôlant la console. Ces souvenirs, Monkey y accède de manière fragmentaire tout au long de la partie par le biais de la couronne. Sachant que Monkey et Trip sont venus détruire Pyramide, l'individu à l'écran propose de connecter leur esprit au monde virtuel. Monkey tombe sous le charme de l'ancien monde simulé. Trip, qui n'y a pas accès, arrache les câbles et anéantit l'entité cyberorganique, ce qui met fin à la simulation. Monkey et les captifs sont libérés de leur asservissement, mais Trip se questionne sur le bien-fondé de sa décision. Le jeu se termine sur ce doute.

La franchise *Enslaved* comporte deux expansions analeptiques, *Pigsy's Perfect 10* et *Enslaved: Odyssey to the West Origins*. *Pigsy's Perfect 10* (Ninja Theory 2010) constitue un supplément au jeu sous forme de contenu téléchargeable. Le joueur y incarne Pigsy. En mal de compagnie féminine, ce dernier tente de réunir les composantes électroniques nécessaires à la fabrication d'une compagne robotique en parcourant les décharges et en luttant contre des *mechs*. L'intrigue se déroule avant l'arrivée de Monkey et Trip.

La bande-dessinée *Enslaved: Odyssey to the West Origins*, de Joe Caramagna (scénario) et Nuno Plati, Todd Nauck et Steve Ellis (dessinateurs) (2010), produite par Marvel Comics, constitue un prologue à *Enslaved*. Elle se divise en trois chapitres, dont les intrigues portent sur la jeunesse de Monkey et de Trip, ainsi que sur les circonstances ayant mené à leur capture par les esclavagistes. Le premier chapitre porte sur les leçons de survie transmises par leur père respectif. Le second chapitre porte sur la tentative infructueuse de Monkey de sauver son père blessé et sa lutte contre des maraudeurs. Le dernier chapitre relate les circonstances de la capture de Trip par les esclavagistes. Une autre bande-dessinée, produite en 2010 par Marvel Comics, *Enslaved: Odyssey to the West Custom Comic no. 1*, réitère les péripéties du premier chapitre du jeu, soit les circonstances lors desquelles Monkey et Trip s'évadent du vaisseau esclavagiste qui les conduit vers Pyramide.

L'idée d'*Enslaved* remonte à l'époque où Tameem Antoniades lit le roman *La Pérégrination vers l'Ouest* dans le cadre de recherches sur le wuxia³⁰² menées pour le jeu *Heavenly Sword* (Ninja Theory 2007), comme il le signale en entrevue (Purchase 2009b). Le roman deviendra l'hypotexte d'*Enslaved*.

La Pérégrination vers l'Ouest (西遊記 dans sa version originale chinoise), aussi connu en français sous les titres *Le Voyage en Occident*, *Le Singe pèlerin* ou *Le Roi-Singe*, est un roman en prose et en vers paru en 1592 à la fin de la dynastie Ming. Il est attribué à Wu Cheng'en. Le roman s'appuie sur deux textes faisant la relation du pèlerinage historique du moine bouddhiste Xuanzang (vers 596-664 apr. J.-C.) en Inde, mené sous la dynastie Tang et à l'issue duquel il ramènera des textes bouddhistes sacrés en Chine : *Rapport du voyage en Occident à l'époque des Grands Tang*, que le moine dicte à son disciple Bianji, et *Histoire de la vie de Xuanzang et de ses voyages dans l'Inde, depuis l'an 629 jusqu'en 645*, rédigé par un autre disciple du nom de Huili. Le roman de Wu Cheng'en repose également sur près de 1 000 ans de contes oraux et d'écrits (contes en vers, drames et autres) où s'entremêlent récit historique, folklore, légendes, traditions religieuses et licences créatives. *La Pérégrination vers l'Ouest*, roman tout à la fois épique, fantastique, satirique et allégorique, relate en 100 chapitres les 81 péripéties du moine Tripitaka

³⁰² Terme désignant un ensemble de fictions de la culture chinoise dans lesquelles on relate les aventures héroïques de combattants maîtres en arts martiaux (Clements 2018).

de la cour impériale des Tang, en Chine, à la Montagne Sacrée (le pic des Vautours), en Inde, demeure du Bouddha où il trouvera les écritures sacrées, objet de sa quête. Le texte est émaillé de combats contre des démons malicieux. Lors de ses pérégrinations, Tripitaka est secondé par ses disciples : le Singe, le Pourceau et Sablon.

Le pèlerinage de Xuanzang se déroule dans la Chine médiévale³⁰³ et sa relecture moderne par Wu Cheng'en en fait une œuvre à proprement parler médiévaliste³⁰⁴. En sus d'*Enslaved*, le roman a donné lieu à plusieurs adaptations plus ou moins libres. Pensons, notamment, à *SonSon*, un jeu vidéo d'arcade (Capcom 1984), à *Saiyuki: Journey West* (Koei 1999), à la série télévisée japonaise *Saiyuki* (Nippon TV, International Television Films et NHK 1978-1980), à la série chinoise *Journey to the West* (Yang Jie 1986, 1999), à la série américaine *Into the Badlands*³⁰⁵ (Alfred Gough et Miles Millar 2015-), à la série sud-coréenne *A Korean Odyssey* (Studio Dragon 2017-), à la série néo-zélandaise *The New Legends of Monkey* (ABC Me, TVNZ et Netflix 2018),

³⁰³ Plusieurs périodisations de l'histoire chinoise entrent en concurrence : le modèle dynastique traditionnel (dynasties Han, Tang, Song, Ming etc.), mais également celui des transformations des formes politiques chinoises de Jacques Gernet (système des cités aristocratiques, développement des institutions monarchiques, seigneurs de guerre, etc.), des développements économiques et sociaux de Mark Elvin (agriculture permanente, administration étatique de la possession des terres, expansion de la vallée du fleuve Yangtsé, etc.) et de l'interprétation marxiste de l'histoire chinoise (société esclavagiste, société de la féodalité décentralisée, féodalisme bureaucratique, etc.) (Lee 2016).

Comme le souligne Barrett (1998), on emploie les termes « médiéval » et « Moyen Âge », au sujet de l'histoire chinoise, depuis moins d'un siècle. On les retrouve notamment au début du XX^e s., dans la périodisation proposée par l'historien et sinologue japonais Naitō Torajirō, par exemple. Celui-ci fait débiter le Moyen Âge chinois, selon sa célèbre et controversée « hypothèse Naitō », au milieu de la dynastie Han (206 av. J.-C. – 220 apr. J.-C.), et lui fait prendre fin au début de la dynastie Song (960 – 1279), avec sa tripartition Antiquité - Moyen Âge - Époque moderne. Une telle tripartition témoigne d'une influence de l'historiographie occidentale, mais également, nous dit Barrett, d'une division bouddhiste japonaise de l'histoire (le Moyen Âge chinois débute avec l'introduction du bouddhisme en Chine et se termine lors de son recul, avec l'essor du néoconfucianisme).

Pour un Occidental, le Moyen Âge chinois n'est pas sans analogie avec le Moyen Âge européen, comme en témoigne la citation suivante : « L'effondrement de l'Empire des Han fut suivi d'une période troublée qu'on a pu comparer à notre Moyen Âge. Elle s'en rapproche par quelques traits caractéristiques : invasions des Barbares, qui occupent toute la partie septentrionale de la Chine ; irruption aussi d'une religion universaliste et égalitariste, le bouddhisme, qui contribue au bouleversement des structures politiques et sociales de l'ancienne Chine ; apparition, sous l'influence de cette religion, de nouvelles formes de pensée et d'art » (Demiéville *et al.* 2018).

³⁰⁴ Un médiévalisme au second degré, dans la mesure où *Enslaved* se greffe à un hypotexte médiévaliste et non médiéval.

³⁰⁵ Cette série télévisée, comme *Enslaved*, transpose (très librement) les *Pérégrinations vers l'Ouest* dans une Amérique post-catastrophique et son décor est ouvertement médiévalisant : une catastrophe de grande ampleur a conduit à un important recul technologique (des véhicules à essence servent encore au transport, mais les guerriers combattent à l'aide d'armes blanches, et les technologies de l'information et de la communication contemporaines sont inexistantes), les survivants se regroupent sous l'autorité de seigneurs féodaux, qui protègent leurs serfs et domaine à l'aide de murailles et l'organisation sociale repose sur la tripartition médiévale classique *Oratores* (hommes de prière), *Bellatores* (hommes d'épée) et *Laboratores* (paysans) (sur la question, voir Duby 1978) Comme dans *Enslaved*, les techniques de combat – mises en scène dans *Into the Badlands* à travers des chorégraphies élaborées – sont celles qu'affectionne le genre *wuxia* : les arts martiaux.

aux cinq séries de manga de la franchise *Saiyuki*, de Kazuya Minekura (1997-) – qui inclut également sept séries de dessins animés diffusés entre 1999 et 2017 et deux jeux vidéo publiés en 2004 – et, enfin, au film *Journey to the West: Conquering the Demons* (Chow 2013) et à sa suite *Journey to the West: The Demons Strike Back* (Hark et Chow 2017). La destinée hypertextuelle du récit de Xuanzang peut, toute proportion gardée, se comparer à celle des légendes arthuriennes, qui émaillent tant d’œuvres médiévalistes en Occident.

Antoniades s’inspire librement de *La Pérégrination vers l’Ouest* lors de la création d’*Enslaved*. Il en retient plusieurs éléments, à commencer par l’idée d’une quête périlleuse vers l’Ouest rythmée par les périls de l’environnement et les combats contre des entités non-humaines. Ensuite, il conserve les personnages de Tripitaka – une femme experte en informatique et non plus un moine versé dans les écritures sacrées – de même que le Singe (Monkey) et le Pourceau (Pigsy), deux auxiliaires dans sa quête. Monkey, à l’instar de Singe, porte une couronne en vertu de laquelle il se voit forcé d’obéir à Tripitaka. Comme son alter-ego traditionnel, il possède une stature simiesque, une force physique inouïe, un bâton de combat puissant et la faculté de flotter sur un nuage pour se déplacer rapidement en certaines circonstances. Enfin, comme dans le roman, Tripitaka est frêle et ne saurait accomplir sa quête sans l’aide de ses acolytes aguerris.

Pour Antoniades, après avoir développé *Heavenly Sword*, il n’était plus question de proposer un autre jeu appartenant au wuxia. Aussi écrit-il : « Je savais que la science-fiction était un domaine qui intéressait un grand nombre de personnes dans le studio [de développement]. Et si nous remplacions les démons par des machines militaires issues d’un futur proche et la magie par la technologie?³⁰⁶ » (Purchase 2009a, para. 7, notre traduction) C’est donc dans un cadre futuriste et post-catastrophique qu’*Enslaved* situe sa relecture de l’un des plus célèbres romans de la littérature chinoise.

10.2. LA QUESTION DE LA TECHNIQUE DANS *ENSLAVED*

Enslaved problématise le rapport à la technique. Le jeu incorpore plusieurs discours à première vue antithétiques sur la question.

³⁰⁶ « I knew that sci-fi was an area a lot of people in the studio were interested in. What if we replace the demons with near-future military machines and the magic with technology? » (Purchase 2009a)

Le jeu apprécie négativement la technique en la présentant comme altérée. Nous l'avons vu, le monde d'*Enslaved* est émaillé de robots, les *mechs*. Employés dans le cadre d'une guerre mondiale (cause de la catastrophe), ils poursuivent 150 ans plus tard l'œuvre meurtrière pour laquelle ils ont été programmés, alors que la civilisation qui les a créés s'est effondrée. La logique qui préside à leur comportement est devenue obsolète. Or, ils constituent la principale menace pour les survivants, de sorte que Monkey (et le joueur) doit constamment l'enrayer afin de faire progresser la quête de Trip vers l'Ouest. Ce sont eux également qui éradiquent les membres de New Haven, la communauté où vivait Trip avant d'être capturée par les esclavagistes de Pyramide. Les robots, déracinés de leur milieu originel, articulé par et pour les humains et en fonction des intérêts géopolitiques de ces derniers, apparaissent désormais comme altérés, mus par une logique non-humaine : ils mettent à mal l'humanité dans un temps post-catastrophique où la guerre a pris fin depuis longtemps et dont les enjeux ont sombré dans l'oubli.

Si Antoniades s'appuie sur *La Pérégrination vers l'Ouest* pour construire le scénario d'*Enslaved* et fait tenir le rôle des démons par des créatures robotiques dans un nouveau décor post-catastrophique, la transposition, nous venons de le voir, implique une rhétorique portant spécifiquement sur la question de la technique, absente de l'hypotexte chinois. Antoniades explicite la nature dysphorique de la technique mise en scène dans le jeu, qu'il associe au problème contemporain des drones et des mines antipersonnel :

L'âge de l'homme a été remplacé par l'âge des drones : des machines autonomes, chasseuses et tueuses laissées à la suite de guerres oubliées, endormies. Durant des décennies jusqu'à ce qu'elles soient réactivées par les quelques survivants restants. Ce scénario est en partie basé sur le problème actuel des mines antipersonnel. Les mines mutilent ou tuent 10 000 personnes à chaque année longtemps après les guerres qui les ont engendrées. En des lieux comme l'Afghanistan, d'où je suis originaire, des millions de mines « papillon » colorées lâchées par les forces soviétiques continuent de mutiler et de tuer les enfants qui les prennent par erreur pour des jouets [...]. Dans le confort de notre monde occidental privilégié, la post-apocalypse équivaut à une fantaisie. En des lieux tels que l'Afghanistan, les gens vivent au quotidien un cauchemar post-apocalyptique³⁰⁷ (Purchase 2009b, para. 5-6, notre traduction).

³⁰⁷ « The age of man has been replaced by the age of drones: autonomous, hunting, killing machines left behind from forgotten wars, asleep for decades until activated by the few remaining survivors. This scenario is partly based on the current landmine problem. Landmines currently maim or kill 10,000 people every year long after the wars that

La logique de l'altérisation atteint son comble alors que la technologie se reproduit et évolue de son propre chef. Ainsi, dans le deuxième chapitre *d'Enslaved*, « The Old City », des libellules robotiques volettent librement dans les ruines de New York. Trip demande à Monkey d'en récupérer une afin de la modifier et de s'en servir tel un drone. Elle affirme alors que les libellules « ont développé des sortes de capteurs qui leur permettent de détecter les sources d'énergie » (0:18:39), suggérant qu'elles ont évolué en dehors de toute intervention humaine, vraisemblablement en fonction de leurs besoins propres. Dans « End of the Line », le dix-neuvième chapitre de *Pigsy's Perfect 10*, Pigsy poursuit un robot récupérateur de ferraille jusqu'à une usine. Là-bas, des chaînes d'assemblage automatisées fabriquent de nouveaux robots à usage militaire sans aucune intervention humaine : non seulement la technologie évolue-t-elle, mais elle se reproduit par elle-même.

Comme c'est le cas avec le *crafting* dans *Project Zomboid* et *State of Decay* ou avec la mécanique des combos dans *Dead Rising 3* (voir les sections 8.5. et 8.5.1.), le jeu *Enslaved* propose lui aussi une forme (partielle et limitée) de désaltérisation technique. Elle passe par la reprogrammation des robots et, du même coup, leur réinscription dans le corps médial des survivants. D'une part, certains robots sont reprogrammés par Pyramide afin de le seconder dans son projet d'arche. Ils obéissent alors à sa logique et participent à la défense de ses infrastructures. C'est à ces robots désaltérisés qu'ont affaire Monkey, Trip et Pigsy lorsqu'ils tentent de pénétrer dans l'enceinte de Pyramide, par exemple (Chapitre 14 : « Pyramid »). Toutefois, cette désaltérisation ne s'inscrit pas dans le cadre du principe amélioratif, dans la mesure où cette technique re-humanisée s'oppose aux héros du jeu et concourt à l'asservissement des survivants. Qui plus est, le statut ontologique de Pyramide s'avère problématique. Il s'agit moins d'un être humain (l'homme pré-catastrophique à l'origine des souvenirs nostalgiques qui plongent désormais les survivants en état d'esclavage dans l'illusion) qu'un hybride à la fois organique et machinique. Comme le montre la cinématique conclusive du jeu, celui qui fut autrefois pleinement humain meurt lorsque Trip arrache les câbles qui le relient à l'ensemble du dispositif à l'origine de Pyramide. Il y a là un exemple d'inversion : la survie du corps animal est

spawned them. In places like Afghanistan, where I originally come from, millions of colourful "butterfly" landmines dropped by the Soviet forces continue to maim and kill children who mistake them for toys [...] In the comfort of our privileged western world, post-apocalypse equates to fantasy. In places like Afghanistan, people are living day-to-day in a post-apocalyptic nightmare » (Purchase 2009b, para. 5-6).

ici tributaire de la technique, laquelle pénètre dans les limites de son *topos* et rend seule sa survie possible au-delà d'une espérance de vie humaine, mais au prix d'une apparence monstrueuse et de l'incapacité à vivre et à se mouvoir dans le monde de manière autonome.

Figure 8 – Pyramide



Source : Harbourn (2011).

À cette forme de désaltérisation se joint, d'autre part, une appropriation de la technique par les protagonistes. C'est ce qui se produit lorsque Trip reprogramme une libellule robotique – technique altérée désormais désaltérée – pour en faire un drone grâce auquel Monkey et elle cartographient les lieux et en repèrent les dangers (voir la section 10.4.). L'appropriation de la chaîne de production de la technique par le biais du bricolage ne s'inscrit pas, toutefois, dans la mécanique du jeu. Elle a lieu lors de séquences non interactives et seule Trip en est à l'origine. Contrairement au *crafting* dans les jeux susmentionnés, le joueur et le personnage qu'il incarne se voient cantonnés à une réappropriation usagère de la technique. Elle s'inscrit dans le cadre du principe amélioratif, la technique désaltérée devenant un auxiliaire sans lequel la cartographie des milieux et l'accomplissement de la quête de Trip deviendraient impossibles.

10.3. DYSTOPIE ET CONTRE-EUTOPIE : PYRAMIDE ET LE MONDE D'ENSLAVED

Le monde post-catastrophique d'*Enslaved* se présente sous un jour dystopique. De la civilisation, il ne demeure que des ruines et un environnement dévasté et hostile que Pyramide, dans la

cinématique finale du jeu, qualifie de « *wasteland* » (dans la version originale anglaise³⁰⁸). Nous verrons comment le jeu, à ce sujet, articule les principes d'appréciation négative et amélioratif.

En contrepartie, un projet eutopique est proposé aux survivants, appelé « Pyramide ». Connectés à un environnement virtuel partagé, ils se voient en mesure de tourner le dos à un monde âpre, dévasté, et de vivre une existence pré-catastrophique, ainsi qu'en témoigne l'entité régissant Pyramide :

[Pyramide :] – Pyramide sont les souvenirs d'un homme qui a vécu avant la guerre. Nous conservons ces images du monde tel qu'il était alors. Je suis Pyramide. Je suis cet homme. Mais je suis plus que des souvenirs. Je suis plus que des archives. Je suis... une arche.

[Monkey :] – Ces images... Je les ai déjà vues ! Par la couronne.

[Pyramide :] – Vous voyez ce qu'ils partagent avec moi. Ce ne sont pas des esclaves, ce sont des citoyens. Ils travaillent, ils se marient, ils élèvent leurs enfants. Les enfants vont à l'école. Vous n'avez plus d'écoles. Vous avez des machines. Votre monde est une terre désolée [*wasteland*] où il faut se battre pour survivre. Pyramide peut vous offrir un autre monde (toffytoftv 2014, 1:48:47).

La béatitude éprouvée par les survivants immergés dans le monde virtuel de Pyramide s'accompagne d'un lourd tribut : le renoncement à toute forme de libre-arbitre.

Dans la cinématique d'ouverture, une voix préenregistrée – diffusée dans le vaisseau à bord duquel Monkey et Trip sont captifs – témoigne de la dimension autoritaire de l'eutopie : « À Pyramide, une nouvelle vie vous attend, loin des nombreux dangers du monde extérieur. L'obéissance est votre garantie d'une vie saine et sûre. Toute insoumission sera sévèrement punie » (0:00:42). Une cinématique nous apprend peu après les conséquences de l'insoumission (0:04:05) : lors de sa fuite hors du vaisseau, Monkey contraint un esclave affecté à la maintenance de lui indiquer où sont entreposés ses effets personnels. Ce dernier le lui révèle sous la menace, mais enfreignant le règlement, il est exécuté sur-le-champ. Pyramide exige donc une obéissance totale sous peine de mort. L'autoritarisme de Pyramide est également visible dans la

³⁰⁸ En français, le terme « désolation » est employé. La traduction, problématique, gomme la référence intertextuelle à la terre gaste médiévale et au poème d'Eliot, mais aussi, sur le plan architextuel, à un trope répandu de la fiction post-catastrophique, également présent dans le jeu de rôle vidéo *Wasteland* (Interplay 1988) et sa suite, *Wasteland II* (inXile Entertainment et Obsidian Entertainment 2014), la franchise *Mad Max*, de George Miller, et le jeu de rôle sur table *Wasteland, les terres gâchées* (Département des sombres projets 2011), ce dernier alliant le post-catastrophique et la *fantasy* médiévaliste.

manière dont les survivants sont arrachés à leur milieu respectif. Ses vaisseaux sillonnent l'Amérique à leur recherche et les capturent, les contraignent à gagner l'arche et à se soumettre à l'environnement virtuel partagé.

Si Pyramide prétend constituer une eutopie, dans l'univers diégétique d'*Enslaved*, cette prétention se voit rapidement remise en question par un discours contre-eutopique, c'est-à-dire un discours critique à l'endroit de l'eutopie, questionnant sa désirabilité. En conformité avec nombre de discours contre-eutopiques du XX^e s. et du début du XXI^e ³⁰⁹, le jeu amalgame eutopie et totalitarisme. Ainsi, comme le souligne Engélibert (2015), un tel discours met en opposition la prétention égalitaire de l'eutopie et la liberté de l'Histoire, de sorte que la première, « sans doute parée des meilleures intentions du monde, débouche sur son contraire. Elle croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (Engélibert 2015, p. 242). « Fourmilière » constitue un terme approprié, puisque ce que vise l'eutopie, selon ses détracteurs, c'est la fusion de chacun dans le tout, une logique holiste qui favorise l'ensemble au mépris de l'individu qu'il subsume. C'est ce que nous montre la cinématique finale d'*Enslaved*, alors que les survivants – captifs dans un monde virtuel et captivés par lui, se balançant mollement au même rythme, formant rangs et colonnes dans un ordre impeccable – vivent une même existence en vertu du partage d'une mémoire et d'une existence uniques.

Une autre critique contre-eutopique récurrente représentée par Pyramide est le statisme, qualité nécessaire, selon Letonturier (2013), « afin de perpétuer à l'infini le bonheur collectif de l'instant présent, estimé parfait » (p. 13). Pyramide, en effet, propose une utopie nostalgique, entièrement tournée vers une époque révolue, pré-catastrophique. Nourrie par les souvenirs d'un homme, elle se voit refuser tout futur, toute possibilité d'évolution. Intemporelle, elle se présente donc comme « un système donné "une fois pour toute" » (Pagès 2000, p. 45).

Le discours contre-utopique d'*Enslaved* transforme ainsi l'apparente eutopie en une dystopie. Celle-ci s'exprime, d'une part, comme nous l'avons vu, à travers la négation du libre-arbitre : les captifs de Pyramide sont asservis et la désobéissance conduit à une exécution sommaire. D'autre

³⁰⁹ À l'instar de *Dans les laboratoires du pire : Totalitarisme et fiction littéraire au XX^e siècle*, d'Éric Faye, comme le souligne Engélibert (2015).

part, elle se donne à voir dans l'expression d'une médiance marquée par un état de surmédiation et d'altérisation symboliques.

10.4. LES PARTS ÉPISODIQUE ET SÉMANTIQUE DU MILIEU DANS *ENSLAVED*

De nombreuses œuvres post-catastrophiques proposent une appréciation négative de la surmédiation et de l'altérisation symboliques présentes au sein des sociétés contemporaines en décrivant des populations captives de mondes virtuels : pensons à la trilogie cinématographique *The Matrix*, des Wachowski, ou aux bandes dessinées *Le Monde d'Arkadi*, de Caza, et *Arcadia*, d'Alex Paknadel et Eric Scott Pfeiffer. Dans plusieurs cas, ce discours s'accompagne d'une incertitude quant au statut ontologique des mondes enchâssés : les personnages, oscillant entre chacun, se montrent incapables de distinguer réel et virtuel ou réalité souveraine et régions finies de sens. Cette incertitude, qui dépeint de manière dysphorique l'habiter comme un « être entre les espaces », se trouve au fondement des romans de Philip K. Dick (*The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, paru en 1965, et *Ubik*, publié en 1966, pour ne nommer que les plus célèbres) et, plus récemment, de fictions telles que les films *Abre los ojos* (1997), d'Alejandro Amenábar, et *eXistenZ* (1999), de David Cronenberg, ou la série de bandes-dessinées *le Monde d'Edena*, de Mœbius (1983-2001).

Ce sont les notions de surmédiation et d'altérisation symboliques que nous aborderons ici en nous appuyant sur la question de l'appréhension des lieux épisodiques et sémantiques (section 4.2.5) proposée dans *Enslaved*.

Nous nous intéresserons pour commencer au cas de New York, décor des chapitres 2 à 5 du jeu (« The Old City », « The Metal Tower », « Wherefore Art Thou? » et « The Crash Site »). Le chapitre 1 (« The Escape ») décrit l'évasion de Monkey et Trip, alors qu'ils se trouvent tous deux prisonniers à bord d'un vaisseau esclavagiste à destination de Pyramide. À l'aide d'une capsule de sauvetage, les deux protagonistes quittent le vaisseau avant son écrasement et se retrouvent aux abords de Grand Central Terminal, en plein cœur de Manhattan. Le périple les conduit à travers la ville en ruine jusqu'au site de l'écrasement. Monkey récupère sa motocyclette dans l'épave, grâce à laquelle il transporte Trip jusqu'à sa communauté.

Pour les deux protagonistes, New York constitue un lieu épisodique. Ni l'un ni l'autre n'a été préalablement confronté à des représentations symboliques de la ville ni ne possède d'informations à son sujet, étant laissés à de simples suppositions, comme en témoigne le dialogue suivant :

[Trip :] Regarde-moi ça, il devait y avoir des milliers de gens qui vivaient ici.

[Monkey :] Plus.

[Trip :] Des dizaines de milliers?

[Monkey :] Possible (toffytoftv 2014, 0:15:00).

Initialement, les deux personnages entretiennent un rapport immédiat avec New York alors que le joueur reconnaît, au gré de ses pérégrinations, une série de lieux emblématiques de la métropole – les ponts de Brooklyn et de Manhattan, l'Empire State Building, le Rockefeller Center et le Grand Central Terminal, notamment – glanés sous forme de photographies ou au cinéma, s'il ne les a pas appréhendés *de visu* en tant qu'habitant ou visiteur de passage. Pour les survivants, le New York sémantique a pour ainsi dire disparu avec la catastrophe, cette dernière ayant effacé toute mémoire de la ville pré-catastrophique. Rapidement, toutefois, ce rapport immédiat se voit concurrencé par un double rapport sémantique à la ville post-catastrophique de New York, soit cartographique et interfacial, d'une part, et virtuel, d'autre part.

Dès le début du chapitre 2, « The Old City », Trip établit de force un rapport sémantique entre Monkey et New York. Après l'écrasement du vaisseau esclavagiste, Monkey reprend conscience. Sa vision est brouillée et dédoublée sous l'effet de la couronne que Trip a placé sur son front et connectée à son réseau synaptique. Le dispositif vise à le rendre docile, le force à obéir à ses ordres. Il sert également à créer une interface entre le cerveau de Monkey et l'environnement extérieur, d'une part, et entre Trip et lui, d'autre part. Ainsi, Trip programme la couronne afin qu'elle lui affiche un ensemble de données. Monkey visualise d'abord les signes vitaux de Trip ainsi que l'état de sa propre santé (sa jauge de vie) et de son bouclier de protection. Il se voit en mesure de la localiser lorsqu'elle se situe hors de son champ de vision et entend sa voix dans sa tête grâce à une « liaison auditive permanente » (toffytoftv 2014, 0:13:30).

L'interfaçage entre Monkey et la ville a lieu un peu plus tard, lorsque Trip reprogramme une libellule robotique munie d'une caméra voletant librement dans les ruines pour en faire un drone

commandé à distance. Grâce à ce dernier, une carte des lieux s’affiche dans l’esprit de Monkey et lui indique les dangers potentiels : les positions des mines antipersonnel, des tourelles mitrailleuses automatisées et des robots lui sont révélées, de même que le rayon au sein duquel ils s’activent et passent en mode « attaque ». Sans ce drone, qui établit un rapport médiat à l’environnement – part sémantique qui se superpose au New York épisodique – la quête des deux protagonistes s’avèrerait impossible à réaliser. Ici, la médiation (technosymbolique) remplit une fonction d’auxiliaire en guidant la navigation des protagonistes dans un milieu émaillé d’entités létales.

Le dispositif guide également le joueur, car les données s’affichent à son écran au même titre et sous la même forme (du moins peut-on le supposer) que dans l’esprit de Monkey. Ainsi, même si l’avatar du joueur est affiché à l’écran dans une perspective à la troisième personne (et non en vue subjective, c’est-à-dire à la première personne), l’interface se présente au joueur comme il apparaît, subjectivement, aux yeux de Monkey. La plupart des jeux vidéo mettent à disposition du joueur une interface où s’affichent les informations pertinentes sur l’état de santé de l’avatar ou de ses ressources, les informations cartographiques nécessaires à la navigation (carte des lieux, points cardinaux, etc.) ou les objectifs à accomplir (trouver une sortie, un personnage ou un artefact, rallier une position prédéterminée, éliminer des ennemis ou des obstacles, etc.), par exemple. Dans certains cas, une telle interface est diégétisée, en ce sens que si elle constitue normalement un élément étranger au monde du jeu, placée à la seule disposition du joueur et non de son personnage, sa présence est dédoublée dans ce même monde et le personnage y accède lui aussi. Par exemple, si la structure du jeu édicte des consignes que le joueur doit suivre, elle peut les faire apparaître à l’écran à sa seule attention. Elles n’existent pas dans le monde du jeu. Cependant, ces consignes peuvent être données oralement à la fois au joueur et au personnage qu’il incarne à travers la voix d’un autre personnage. Par exemple, dans la franchise *Halo*, où le joueur incarne, dans un monde de science-fiction, le super-soldat génétiquement modifié Spartan John-117, les ordres de mission sont édictés par une intelligence artificielle anthropomorphique du nom de Cortana³¹⁰, dont la voix et la représentation holographique passent par un dispositif intégré à son armure. Les images et sons de l’interface, dans *Enslaved*, sont donc justifiés

³¹⁰ Personnage que les usagers de Windows 10 connaîtront quelques années plus tard sous la forme d’une application de type « assistant personnel ».

diégétiquement, de sorte que le joueur et son personnage perçoivent les mêmes informations, à quelques différences (significatives) près, comme nous le verrons plus loin.

Au premier regard, il y a lieu de parler, ici, de surmédiation symbolique, car l'interface se présente tel un intermédiaire supplémentaire entre l'habitant et l'environnement dans lequel il évolue. Il est néanmoins question de réduire la complexité du milieu, dans la mesure où cette même interface se superpose aux lieux épisodiques et, de manière complémentaire, fournit les informations nécessaires pour en favoriser la lisibilité et fluidifier la navigation. Ce faisant, l'interface remplit une fonction analogue à la médiation : il ne s'agit pas de faire table rase de la complexité du milieu, toutefois, mais d'en faciliter l'appréhension.

Figure 9 - Superposition des lieux épisodique et sémantique



Source : GameSpy (2010).

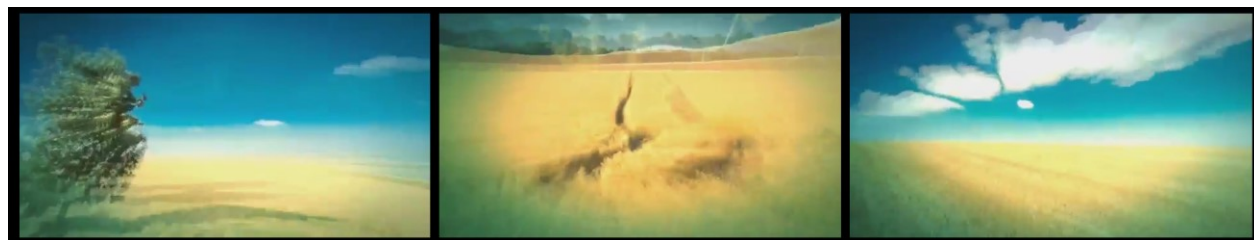
Description :

L'image ci-dessus montre la superposition du lieu épisodique (champ de coquelicot au milieu duquel Monkey se déplace, situé au cœur des ruines de Manhattan) et du lieu sémantique (sphères indiquant l'emplacement de mines antipersonnel et cercles montrant le rayon dans lequel elles se déclenchent)

À ces superpositions interfaciales et cartographiques du sémantique sur l'épisodique s'ajoute un ensemble de réminiscences du monde pré-apocalyptique qui hantent sporadiquement l'esprit de Monkey sous la forme d'images et de sons fugaces induits par la couronne. La menace d'une substitution de la réalité souveraine par des régions finies de sens point alors.

Les réminiscences surviennent lorsque Monkey, au cours d'une séquence interactive, touche l'un des 26 icônes représentés sous la forme de masques semi-translucides et brillants disséminés dans les différents lieux du jeu³¹¹. Une courte cinématique s'enclenche alors, interrompant la séquence interactive. Elle présente très brièvement, à chaque fois, une série de trois images photographiques fixes, présentées le temps d'une fraction de seconde chacune et articulées entre elles par le biais d'une simulation de zooms avant et de fondus enchaînés³¹². Dans une même séquence, les trois images représentent toujours soit (a) un même paysage, soit (b) un même sujet, en un ou plusieurs lieux. Généralement, il s'agit d'un personnage que l'on identifie à la fin du jeu comme étant Pyramide, représenté sous sa forme humaine et pré-catastrophique.

Figure 10 – Cas de figure a : Réminiscence du 16^e masque (chapitre 9, « The Wasteland »)³¹³



Source : toffytoftv (2014).

³¹¹ Le neuvième masque (chapitre 6. « Village Approach »), contrairement aux 25 autres, est acquis automatiquement dans le cadre d'une cinématique.

³¹² Nous parlons ici de « simulation de zoom » et non de « zoom » à strictement parler afin de signaler que le jeu vidéo, en particulier dans le cadre des cinématiques, simule le médium cinématographique. Il simule ses techniques de montage (fondu au blanc et au noir, fondu enchaîné, etc.) et de cadrage (usage de la plongée et de la contre-plongée, du travelling et du zoom, de différents plans de mise au point, longueurs focales et profondeurs de champ, etc.), notamment.

Ces multiples emprunts au langage cinématographique relèvent plus largement de ce que Rajewsky appelle « référence intermédiaire » (Rajewsky 2005). La référence intermédiaire et le phénomène de convergence numérique mettent en lumière une caractéristique essentielle du jeu vidéo que nous pourrions nommer, en nous appuyant sur Kay (1984), « métamédialité ». La métamédialité rend compte de la faculté du jeu vidéo à simuler de manière dynamique les composantes appartenant aux autres médias. Dès lors, il serait plus opportun de parler de métamédium vidéoludique que de médium pour rendre compte du jeu vidéo, comme le fait Kay en parlant de l'ordinateur.

La précision que nous venons d'apporter est valable à chaque fois que nous mobiliserons des composantes du langage cinématographique dans ce chapitre.

³¹³ Les dédoublements de l'image et le flou résultent du zoom avant.

Figure 11 – Cas de figure b : Réminiscence du 5^e masque (chapitre 4, « Wherefore Art Thou? »)



Source : toffytoftv (2014).

Les réminiscences se présentent comme des régions finies de sens, des enclaves inscrites dans la réalité souveraine (soit le cadre de l'action du jeu). Ces images, comme on l'apprend dans la cinématique finale, constituent des souvenirs que conserve un individu (Pyramide) de l'ancien monde dans lequel il a vécu (vraisemblablement le début du XXI^e s.). À partir de ces souvenirs, un monde virtuel est construit dans lequel sont immergés les esclaves. Ce matériau ne constitue pas à proprement parler des pans de la mémoire épisodique de Pyramide, dans la mesure où ses souvenirs eux-mêmes sont représentés par le biais du médium photographique. Ils relèvent donc déjà du sémantique et témoignent d'une substitution, dans l'atlas de Pyramide, du lieu épisodique par le lieu sémantique.

Hautement sélectifs, les souvenirs de Pyramide sont empreints de nostalgie et portent sur des événements heureux, situés hors de la trivialité du quotidien : ils sont formés de moments de complicité partagés en famille, mais aussi de souvenirs de voyage et d'activités de loisir (concert, marche et escalade en montagne, ski alpin, etc.). Les lieux pré-catastrophiques (sémantiques) de ces réminiscences correspondent aux lieux post-catastrophiques (épisodiques) dans lesquels évolue Monkey, comme on le voit dans la figure ci-dessous, avec l'exemple du barrage Hoover.

Figure 12 – Le barrage Hoover



Source : toffytoftv (2014).

Légende :

À gauche : Barrage Hoover post-catastrophique (lieu épisodique);

À droite : Barrage Hoover pré-catastrophique (lieu sémantique).

Un exemple de ce type de réminiscence figure dans le chapitre 4, « Wherefore Art Thou? ». Dans un *Metropolitan Opera* en ruine et désert (toffytoftv 2014, 0:36:08), Monkey entend les musiciens d'un orchestre du passé accorder leur instrument et les spectateurs applaudir à l'ouverture des rideaux alors que ni orchestre ni public ne s'y trouvent désormais. Simultanément, la salle de concert dévastée est présentée par le biais d'un travelling latéral, dans un plan d'ensemble. Un fondu au blanc annonce alors un retour en arrière (« *flash-back* ») et enchaîne sur une nouvelle séquence se déroulant dans une version pré-catastrophique de la même salle. La séquence est composée d'une succession rapide de trois zooms avant de type « coups de poing »³¹⁴ sur l'image fixe d'un spectateur assis, seul, au milieu de la salle vide, laquelle est représentée dans sa condition pré-catastrophique. Cette succession de zooms articule ensemble trois plans (*plan d'ensemble* – zoom avant – *demi-ensemble* – zoom avant – *gros plan*). Le troisième zoom devrait conduire logiquement à un très gros plan, mais son mouvement est interrompu dans sa course par un second fondu au blanc. Le travelling latéral sur la salle post-catastrophique se poursuit alors là où il avait été initialement interrompu par le retour en arrière.

Les réminiscences interviennent toujours de manière brusque. Le début et la fin des séquences du retour en arrière sont signalés par un fondu au blanc, technique de montage qui s'accompagne simultanément d'un bruit métallique strident. Ces séquences se composent d'une succession

³¹⁴ Dans les termes de Gaudreault et Jost (2005 [1990]), cet effet relève de l'identité spatiale.

rapide d'images articulées entre elles par des mouvements de caméra rapides et provoquent une vive douleur dans la tête de Monkey. L'ensemble produit une discontinuité entre le présent de Monkey et un monde que seul le joueur peut identifier comme appartenant à un passé pré-catastrophique. Ce monde discontinu, fragmenté et fragmentaire, apparaît comme une collection de lieux sémantiques en position d'altérité face à Monkey, qui se montre incapable, tout au long du jeu, d'identifier les lieux épisodiques auxquels ils se réfèrent.

La majorité des réminiscences est annoncée par une simulation de travelling contrarié³¹⁵ focalisé sur Monkey. Ce procédé, utilisé pour la première fois dans *Vertigo*, d'Alfred Hitchcock, pour imiter une sensation subjective d'acrophobie, crée plus généralement un effet d'étrangeté (Vallet 2016). Comme le souligne Vallet (2016) : « [c'est] comme si le fait de distendre l'espace entourant le personnage principal agissait aussi sur le temps et la narration. Le personnage semble ainsi perdre pied » (p. 113). Cet effet contribue à rendre incertain le statut ontologique du monde réminiscent aux yeux d'un Monkey qui assimile ses visions à des hallucinations et en vient à douter de sa santé mentale. Ce doute survient dès la première réminiscence, au cours du chapitre 3, « The Metal Tower ». Monkey crie de douleur lorsqu'elle affleure :

[Trip :] Hey, ça va?

[Monkey :] Tu l'as pas vu?

[Trip :] Mais il y avait rien du tout!

[Monkey :] Je crois que je deviens fou.

[Trip :] C'est peut-être à cause de la couronne. Après tout, elle est reliée à ton cerveau, peut-être qu'elle... cause des hallucinations? (toffytoftv 2014, 0:26:55)

C'est uniquement dans la cinématique finale que Monkey comprendra qu'il a eu affaire à des fragments du monde virtuel généré par Pyramide à l'intention des survivants.

Ces représentations induites par la couronne devraient uniquement être réelles le temps que dure l'attention que leur alloue Monkey. Néanmoins, elles apparaissent sans que des ressources attentionnelles ne leur soient attribuées et, en quelque sorte, neutralisent temporairement l'appareil perceptuel du protagoniste. Déjà se dessine la prétention de ces lieux sémantiques à la

³¹⁵ Cette technique cinématographique, aussi nommée « transtrav » et « travelling de compensation », implique, à la prise de vue, l'utilisation conjointe d'un travelling et d'un zoom en des mouvements contraires, soit l'un vers l'avant et l'autre vers l'arrière, simultanément. Elle conserve le même cadrage sur le sujet principal tout en créant une distorsion de l'arrière-plan, lequel s'éloigne du sujet en avant-plan lors d'un zoom arrière et se rapproche lors d'un zoom avant (Vallet 2016).

substitution, dans la mesure où elles obombrant la réalité souveraine dans laquelle évolue Monkey.

La brièveté de l'expérience de substitution et l'effet de disjonction radicale entre les lieux pré- et post- catastrophiques prémunissent encore Monkey de l'altérisation symbolique (et donc d'une substitution complète du lieu sémantique au lieu épisodique, où l'effet de présence devient indiscernable de la présence effective), laissant place à une simple incertitude ontologique. Les excursions du protagoniste dans le monde virtuel de Pyramide demeurent encore temporaires et s'affichent avec évidence comme des lieux sémantiques et non comme des lieux pseudo-épisodiques visant à se substituer aux lieux épisodiques. Pour permettre au joueur d'expérimenter le caractère intrusif des réminiscences et la disjonction qu'elles entraînent entre les lieux pré- et post-catastrophiques, le jeu les met entre parenthèses, les situe dans une enclave, soulignant leur altérité sur le mode de la référence intermédiaire à des conventions cinématographiques et les désignant comme appartenant à des régions finies de sens (des images mentales résolument étrangères aux lieux épisodiques dans lesquels Monkey évolue lorsqu'elles surviennent), des régions distinctes de la réalité souveraine.

Nous avons vu précédemment que l'interface affichée à l'écran à l'intention du joueur se présentait de manière analogue à ce que la couronne affiche dans l'esprit de Monkey. Dans un même ordre d'idée, les conventions par le biais desquelles les réminiscences sont placées entre parenthèses traduisent donc, dans la perspective du joueur, leur intrusion brusque dans l'esprit de Monkey, le caractère invasif d'une région finie de sens court-circuitant temporairement, en quelque sorte, la réalité souveraine.

Dans leur ouvrage *Le récit cinématographique*, Gaudreault et Jost (2005 [1990]) soulignent que le cinéma a non seulement pour souci de représenter le regard des personnages, mais également les images mentales qui traversent leur esprit, de l'hallucination au souvenir, en passant par le produit de l'imagination. Un ensemble de codes, que les auteurs qualifient « d'opérateurs de modalisation » (p. 137), variables historiquement, ont donc vu le jour afin de distinguer ce qui relève de l'image mentale de ce qui est directement perçu dans la réalité de la diégèse ou, en

d'autres termes, ce qui appartient aux régions finies de sens de ce qui appartient à la réalité souveraine. Parmi ces codes figurent la surimpression et le fondu au noir, par exemple.

On retrouve de tels opérateurs de modalisation dans *Enslaved*. L'un d'entre eux relève d'un procédé proprement vidéoludique, alors que les autres constituent des références intermédiales au médium cinématographique.

Dans une logique cinématographique, des opérateurs de modalisation sont mobilisés afin de mettre les réminiscences entre parenthèses, et ce, de manière explicite. Comme nous l'avons vu, ces dernières se signalent par des fondus enchaînés et des mouvements violents de caméra (des zooms avant rapides), qui jouent à contresens de ceux qui ont pour fonction de cadrer la réalité souveraine de Monkey. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un travelling latéral lent est interrompu par des zooms « coup de poing » avant de poursuivre sur sa lancée initiale. Les réminiscences sont également annoncées par un travelling contrarié focalisé sur Monkey (voir, notamment, Achievaholics 2010, 03:45), qui donne lieu à un effet déréalisant, mais aussi par un gros plan sur la couronne, laquelle s'illumine préalablement d'un faisceau de rais rouge-orange, et sur le visage du protagoniste, tordu par un rictus de douleur (par exemple : Achievaholics 2010, 00:26 et 02:05). Dans ce dernier cas de figure, la parenthèse se termine par un nouveau fondu enchaîné suivi d'un retour à la réalité souveraine et d'un gros plan sur le visage hébété de Monkey.

Dans une logique vidéoludique, cette fois, les réminiscences sont signalées par l'interruption d'une séquence interactive au profit d'une séquence non interactive* (une cinématique). Le transport de Monkey de la réalité souveraine vers une région finie de sens, émergeant de manière autoritaire, inévitable, se traduit par analogie, chez le joueur, par une suspension temporaire (et non moins autoritaire) de sa capacité à expérimenter activement le monde du jeu.

Les opérateurs de modalisation assignent aux réminiscences le statut d'images mentales et répondent à leur caractère intrusif par des procédés cinématographiques eux-mêmes intrusifs, marqués par une opacité médiatique que Bolter et Grusin (1999) qualifient d'hypermédialité (*hypermediacy*), par opposition à l'immédialité (*immediacy*), soit une forme de transparence

médiatique. Pour les deux auteurs, l'immédialité consiste en une représentation dont le but est de faire oublier au spectateur la présence du médium, sa matérialité, et de lui permettre de croire qu'il se trouve effectivement en présence des objets représentés. Elle favorise donc un effet de présence (Gervais 2007). L'hypermédialité, toujours selon Bolter et Grusin (1999), poursuit le but inverse : il s'agit de rappeler au spectateur la présence du médium, sa matérialité. Dès lors, l'hypermédialité met en lumière le caractère construit et illusoire de la représentation et contribue à miner l'effet de présence (Gervais 2007).

Pour en revenir à la question de l'altérisation symbolique, tout dispositif médiatique usant de stratégies propres à l'immédialité vise, sous sa forme exacerbée, une substitution des lieux épisodiques par des lieux sémantiques. Il revêt alors un caractère centripète, dans la mesure où il s'agit d'immerger le spectateur (ou le joueur) dans les lieux représentés, de faire de la chorophanie le moment de l'apparition d'un lieu sémantique maximaliste et effectivement habitable³¹⁶. Dans le cas d'un exercice d'hypermédialité, à l'inverse, il s'agit d'attirer l'attention du spectateur sur le caractère médiat de l'expérience du lieu sémantique. Il y a alors en jeu un effet centrifuge, puisque le joueur prend conscience de l'impossibilité d'habiter effectivement ce lieu, qui apparaît fortement construit, artificiel, illusoire. Les opérateurs de modalisation, en lui permettant de discriminer ce qui relève respectivement de la réalité souveraine et d'une région finie de sens, permet de dissiper l'incertitude ontologique en cartographiant et en ordonnant le monde du jeu. Dans le cas de *Monkey*, cette distinction n'apparaît pas aussi nettement, d'où son réflexe initial qui est de douter de sa santé mentale, avant que Trip n'émette l'hypothèse que les réminiscences ne constituent vraisemblablement qu'un « bug » de la couronne.

10.5. VERS L'OUEST

Le rapport hypertextuel unissant *Enslaved* et *La Pérégrination vers l'Ouest* va au-delà de la simple transposition « Moyen Âge chinois » → « Amérique post-catastrophique » et « démons »

³¹⁶ Comme l'écrivent Bolter et Grusin (1999) au sujet de la réalité virtuelle, s'inscrivant dans ce que Salen et Zimmerman (2003) qualifient d'illusion immersive : « Afin de créer une sensation de présence, la réalité virtuelle devrait se rapprocher d'aussi près que possible de notre expérience visuelle du quotidien. Son espace graphique devrait être continue et remplie d'objets et devraient remplir le champ de vision de celui qui regarde, sans rupture » (p. 22, notre traduction) (« In order to create a sense of presence, virtual reality should come as close as possible to our daily visual experience. Its graphic space should be continuous and full of objects and should fill the viewer's field of vision without rupture »).

→ « technologie » qu'évoque Tameem Antoniades. La signification des trajectoires respectives de Singe-Pourceau-Tripitaka, et de Monkey-Pigsy-Trip est fondamentale et doit être examinée en détails.

Les deux récits proposent une trajectoire vers l'Ouest, justifiée par une quête. Dans le roman de Wu Cheng'en, rappelons-le, il s'agit de gagner le pic des Vautours, demeure du Bouddha située en Inde, et d'en ramener les écritures sacrées qui représentent le « Chemin de la Perfection, la Porte qui conduit au Vrai et au Bien » (Wu Cheng'en 2003, p. 390). Il s'agit d'éclairer la Chine, où prévalent « les sentiments de cupidité, de massacre, de lucre et de mensonge » (p. 390). Dans ce pays, les bouddhistes, écrit le sinologue Jacques Gernet (2013 [1976]), se réfèrent « à un transcendant qui, comme tel, est au-delà du sensible et qui est en même temps au cœur même de chaque individu [...] [Ils] voient dans cet absolu intériorisé la seule réalité véritable et considèrent le monde visible comme pure fantasmagorie – "montagnes et fleuves, terre immense, disent-ils, ne sont qu'une maladie de la vision" » (para. 18).

Dans *Enslaved*, la quête de Monkey est de ramener Trip saine et sauve dans sa communauté, puis de l'aider, par la suite, à venger les siens en neutralisant Pyramide, accusé à tort de leur mort. Les *mechs* sont responsables de ce massacre, apprend-on à la fin du jeu, et non Pyramide, qui asservit les êtres humains afin de les protéger des menaces du monde extérieur. Toutefois, dans la cinématique finale et devant cette révélation inattendue, Trip s'investira elle-même d'une nouvelle mission : détruire le monde illusoire de Pyramide et ramener ses captifs dans le monde de la réalité souveraine. Dans le roman de Wu Cheng'en comme dans *Enslaved*, il y a donc dévoilement de l'illusion : dans le premier cas, il s'agit de la réalité souveraine, qui se substitue à une réalité transcendante, absolue, que voilent les sens. Dans le second cas, les lieux sémantiques à prétention maximaliste se substituent aux lieux épisodiques, les régions finies de sens à la réalité souveraine, ou, pour reprendre Baudrillard (1981), les signes du réel au réel.

Dans le roman, l'illusion est à la réalité transcendante ce que l'hyperréel est au réel dans *Enslaved*, comme nous allons le voir. Mais revenons d'abord à la trajectoire des protagonistes du jeu.

Les 26 icônes en forme de masque émaillant le jeu établissent autant de ponts entre le présent et le passé et spatialisent les souvenirs de Pyramide à travers le territoire foulé par Monkey et Trip dans leur périple vers l'Ouest. Chaque vision se rapporte au lieu où elle se déclenche, de sorte que le joueur, dans les limites de son propre atlas personnel, se voit en mesure de mettre au jour l'itinéraire approximatif des protagonistes à travers le territoire américain : de Manhattan à Las Vegas, en passant par les Appalaches (vraisemblablement le Letchworth State Park, surnommé le « Grand Canyon of the East »³¹⁷), le grenier à blé du Midwest et le barrage Hoover.

Par le biais des visions induites par la couronne, des lieux épisodiques (post-catastrophiques) et sémantiques (pré-catastrophiques) se superposent dans l'atlas personnel de Monkey. Significativement, les secondes nuisent au protagoniste : elles apparaissent de manière brutale et le désorientent, le conduisant temporairement à se croire fou. Si l'acquisition de la part sémantique des lieux se montre indissociable de l'épisodique, c'est-à-dire des circonstances phénoménales lors desquelles un individu accède à des connaissances portant sur des lieux *in absentia*, médiatisés, il y a là une superposition violente entre les deux modes d'accès aux lieux. La trajectoire mise au jour par le joueur à l'aide des réminiscences redouble l'expansion vers l'Ouest qui caractérise l'histoire des États-Unis, marquée par le mythe de la Destinée Manifeste – expression initialement employée par le journaliste John O'Sullivan (2001 [1845]) dans la foulée de l'annexion du Texas pour désigner le droit à la conquête du continent américain d'une côte à l'autre accordé par la Providence – et de la Frontière, terme popularisé par l'historien Fredrick Jackson Turner (2017 [1893]), qui montrera son rôle dans la construction de l'identité américaine. Cette frontière se redessine au gré des conquêtes, des achats de nouveaux territoires et de la colonisation des terres. Comme le rappelle Harrel (2016), elle est d'abord géographique, puis extra-atmosphérique dans la mouvance de la conquête spatiale des années 1960, avant de devenir numérique dans les années 1990. L'ONG *Electronic Frontier Foundation* (EFF), fondée en 1990 dans le but de préserver la liberté d'expression dans le cyberspace est, à ce titre, emblématique de cet imaginaire de la Frontière revu en fonction des technologies du numérique. À ce titre, le célèbre manifeste *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, de John Perry Barlow (1996), co-fondateur de l'EFF, s'inscrit parfaitement dans l'imaginaire de la Frontière

³¹⁷ Lieu où serait sise New Haven, la communauté de Trip, comme le remarque de manière convaincante un joueur sur le forum de discussion GameFAQs (2012).

comme espace de libertés individuelles. En pastichant les Pères fondateurs des États-Unis et en ressuscitant le mythe de l'Ouest sauvage à coloniser, ce texte témoigne également, comme le montre Barbrook (2000), d'une adhésion à l'eutopie pastorale jeffersonienne, le rédacteur de la Déclaration d'indépendance étant un urbanophobe convaincu et le promoteur de l'agrarianisme, doctrine qui devait accompagner l'expansion territoriale vers l'Ouest (Duban 2001).

Le renversement et la subversion de cet imaginaire américain de la Destinée manifeste et de la Frontière se trouve au cœur d'une œuvre médiévaliste post-catastrophique, le roman *The Pesthouse*, de Jim Crace (2007), comme le souligne fort à propos Edwards (2011), alors que les survivants d'une Amérique dévastée tentent désespérément de gagner la côte est où ils pourront rejoindre la providentielle Europe par bateau.

De manière comparable, *Enslaved* opère un renversement axiologique des valeurs promues par cet imaginaire de la Frontière et de la Destinée Manifeste. L'Ouest géographique, dépeint de manière dysphorique comme un désert inhospitalier, devient le lieu de l'asservissement. Il s'agit de la destination des esclaves capturés par Pyramide. Si les colons progressaient vers la frontière afin de « soumettre la nature sauvage, la prétendue *wilderness*³¹⁸ » (Duban 2001, p. 57), et donc cultiver l'inculte³¹⁹ – mission civilisatrice proposée par la Destinée manifeste –, les esclaves se voient aliénés de cet environnement qu'il s'agissait autrefois de cultiver en s'y projetant par la technique. Cela advient parce que l'Ouest géographique est redoublé d'un Ouest numérique, non plus un cyberspace de liberté à conquérir, mais un lieu sémantique maximaliste qui prétend se substituer aux lieux épisodiques et dont les esclaves de Pyramide sont captifs. Cheminer vers l'Ouest équivaut à s'enfoncer dans une altérité symbolique, vers une hyperréalité.

Pyramide, la destination finale de Monkey et Trip (montrée dans l'épilogue), sans être située géographiquement, est vraisemblablement sise dans le Mojave, plus précisément là où se trouvait autrefois Las Vegas et où il ne subsiste plus, désormais, qu'une vaste structure pyramidale en

³¹⁸ « Prétendue », en effet, car ce que le mythe américain qualifie de *wilderness* n'est autre que l'écoumène des Premières nations, victimes de la Destinée Manifeste.

³¹⁹ Pyramide, à cet effet, décrit le monde extérieur comme une terre gaste, terme significatif car, comme le souligne Blaise (2005), celle-ci se voit souvent (et erronément, selon elle) assimilée à l'érème, au désert, comme le fait Zumthor (1993) lui-même dans *La mesure du monde*. La Terre gaste représente donc l'inculte, dans cette perspective.

verre avec, à ses pieds, des immeubles en ruine. Pyramide, en effet, se situe à quelques kilomètres à l'ouest du barrage Hoover, comme c'est le cas de la « ville du péché », et est bordée d'une étendue désertique inhospitalière. Qui plus est, la structure rappelle un élément architectural emblématique de Las Vegas, l'hôtel-casino Luxor, réplique contemporaine de la pyramide de Khéops et de l'un des Sphinx de Louxor que Monkey et le joueur visualisent brièvement dans une réminiscence de l'ancien monde. Nous verrons bientôt tout ce qu'implique la translation de la pyramide de Khéops vers la pyramide du Luxor.

Dans le jeu, « Pyramide » désigne à la fois un homme qui a vécu avant la catastrophe et qui survit aujourd'hui sous une forme cyber-organique, la structure pyramidale dans laquelle les survivants sont enfermés ainsi que le monde virtuel projeté à partir des souvenirs pré-catastrophiques de l'homme cyber-organique. Au cours des différents chapitres, Pyramide se manifeste à plusieurs reprises auprès du joueur et de Monkey. Il est le sujet de plusieurs réminiscences que Monkey appréhende à l'aide de la couronne lorsqu'il touche aux icônes en forme de masque. Comme nous l'avons vu, les réminiscences superposent deux époques différentes (pré- et post-catastrophiques) se rapportant à un même lieu. La neuvième réminiscence (chapitre 6 : « Village Approach ») constitue toutefois une exception. Monkey et Trip quittent Manhattan sur une motocyclette en direction de la communauté de New Haven. Sur la route, Monkey entre en contact avec une icône et la réminiscence se déclenche lorsqu'il voit un panneau publicitaire où figure l'inscription « Pyramid: The life of your dreams ». Le slogan, qu'il s'agit de prendre au sens littéral, préfigure déjà ce qu'est Pyramide : une expérience vécue dans une région finie de sens et non une expérience conforme à nos plus chères aspirations, vécue dans la réalité souveraine. Une séquence de trois images survient alors (voir la figure ci-dessous), où l'on voit respectivement (1) la pyramide de Khéops, (2) l'homme à l'origine de Pyramide lors de son existence pré-catastrophique, avec sa femme et leur enfant, et (3) le même homme en gros plan. Le fait que la visite de Khéops – moment de bonheur pré-catastrophique figé, situé hors du quotidien, dans un moment d'exception relevant de la sphère du loisir – constitue l'inspiration du projet de construction d'une arche en dit long sur le sentiment nostalgique qu'il recèle.

Figure 13 – Réminiscence du 9^e masque (chapitre 6, « Village Approach »)



Source : toffytoftv (2014).

Une structure pyramidale est représentée une nouvelle fois à la fin du jeu. Il ne s'agit plus, cette fois, du Khéops pré-catastrophique, mais d'un hôtel Luxor post-catastrophique aménagé en arche (voir la figure ci-dessous), où des milliers de survivants sont immergés dans une même réalité virtuelle.

Figure 14 – Pyramide et l'hôtel Luxor



Sources : toffytoftv (2014) et Wikipedia (2018f).

Légende :

De gauche à droite : (1) panneau publicitaire succédant à la neuvième réminiscence; (2) la pyramide de Khéops, image tirée de la neuvième réminiscence (chapitre 6); (3) Pyramide, l'arche telle qu'elle apparaît dans la cinématique conclusive du jeu; (4) l'hôtel Luxor (Las Vegas)

Le choix du Luxor et de Las Vegas comme destinations finales n'est en rien fortuite. Il s'agit de lieux caractéristiques de la simulation et de l'hyperréalité où, précisément, l'illusion aspire à se substituer au réel, se veut plus réelle que le réel.

Comme le résume Perry (1998), la signification du terme « hyperréalité » diverge chez Baudrillard (1981) et Eco (2008 [1985]) : chez le premier, l'hyperréalité désigne la condition contemporaine, où la représentation et la réalité sont toutes deux remplacées par la simulation, dernière des trois catégories de simulacres après la contrefaçon de la Renaissance et de l'époque moderne et la reproduction de l'ère industrielle. La simulation constitue une copie sans original.

Chez Eco (2008 [1985]) – sur qui nous nous appuierons ici préférablement à Baudrillard –, l’hyperréalité désigne plutôt une situation culturelle circonscrite dans laquelle la copie est préférée à l’original. L’hyperréalité y rend compte de l’imagination et du goût de l’Américain moyen pour la célébration et la conservation du passé sous la forme d’une copie absolue, donnée au format réel. Ce passé se présente comme une réincarnation, de sorte que « [p]our parler de choses qu'on veut connoter comme vraies, ces choses doivent sembler vraies. Le "tout vrai" s'identifie au "tout faux". L'irréalité absolue s'offre comme présence réelle » (p. 14). Dès lors, pour obtenir la chose vraie, il s’agit de réaliser le Faux Absolu et l’hyperréel devient plus réel que la réalité. Les frontières entre la réalité et la représentation deviennent floues, car l’hyperréalité oblitère la distinction entre le signe et le référent (Perry 1998).

Parmi les nombreux exemples de l’hyperréalité mentionnés par Eco, on retrouve le diorama, qui tente de se montrer plus vrai que la réalité, c’est-à-dire comme son substitut, mais aussi les statues des musées de cire, dont on nous fait croire qu’elles reproduisent fidèlement la réalité – alors que, pourtant, « la cire n'est pas la chair » (p. 36) – et, quintessence du phénomène, Disneyland, qui affirme sans ambiguïté que l’on y reproduit absolument que de la fantaisie, mais que pour en apprécier les objets, le « tout faux » doit être pris pour vrai. Dans ce dernier cas de figure,

[L]e faux entre en jeu (hippopotames, dinosaures, serpents de mer) davantage pour faire admirer au public sa perfection et sa docilité au programme que pour pallier l'impossibilité d'avoir l'équivalent en vrai. Dans ce sens Disneyland ne produit pas seulement de l'illusion, mais – en la reconnaissant – elle en stimule le désir : on peut trouver un vrai crocodile même dans un zoo, et habituellement il sommeille et se cache, tandis que Disneyland nous dit que la nature falsifiée répond davantage à nos exigences de rêve éveillé [...] Disneyland nous dit que la technique peut nous donner plus de réalité que la nature (p. 36).

Au cours de son « voyage dans l’hyperréalité », qu’il chronique en 1975 pour l’hebdomadaire italien *L'Espresso*, Umberto Eco s’intéresse brièvement au cas de Las Vegas : ville centrée sur le jeu, le spectacle et le divertissement, elle constitue, avec son architecture artificielle, une « ville message³²⁰ », faite entièrement de signes. Pourtant, dit-il, une étude de Giovanni Brino montre que Las Vegas se transforme de plus en plus en une ville résidentielle, industrielle, d’affaires et

³²⁰ Ici, Eco se réfère à l’ouvrage *Learning From Las Vegas*, consacrée à cette ville par les architectes Robert Venturi, Denise Scott Brown et Steven Izenour, paru en 1972.

de congrès. Elle apparaît alors encore trop vraie, à ses yeux, pour constituer une ville représentative du « Faux Absolu », objet de sa quête. Son attention se tourne alors vers Disneyland et Disney World, qui conviennent davantage à ses attentes. S'il avait organisé son voyage vingt ou vingt-cinq ans plus tard, peut-être aurait-il alors réévalué son jugement et porté à la ville-casino un certain intérêt. C'est que dans le délai, des hôtels tels que le Luxor, l'Excalibur et le Mandalay Bay – des villes-hôtels absolument fausses – ont été inaugurés.

Le caractère hyperréel de Las Vegas n'a pas été ignoré par tous, néanmoins, comme en témoignent plusieurs textes ultérieurs (par exemple : Belk 1996; Douglass et Raento 2004; Fuat Firat 2001; Graillot 2004; Irazabal 2002). Selon Fuat Firat (2001), ce qui fait de Las Vegas une ville hyperréelle est sa tendance à reléguer à l'arrière-plan la représentation fidèle et loyale des originaux qu'elle copie afin de proposer, grâce aux nouvelles technologies, des simulations beaucoup plus impressionnantes. Ces dernières, écrit-il, « sont puissantes de par leur capacité à devenir la norme, le réel; elles sont hyperréelles. L'excès qui (re)présente le secret de la haute-modernité [...] est alors "plus réel que le réel"³²¹ » (p. 110, notre traduction). On trouve donc dans ces simulations une prétention de l'hyperréel à se substituer au réel.

Comme le signalent Douglass et Raento (2004), les trois villes-hôtels que sont le Luxor, l'Excalibur et le Mandalay Bay, entre lesquelles on circule à l'aide d'un monorail, ont été conçues comme des temples du plaisir autonomes, tout en entrées et sans sorties, invitant les touristes à une traversée du miroir vers un monde intemporel et labyrinthique aux incalculables stimuli et dont la fonction est de désorienter tout autant que de prodiguer du plaisir, afin de prolonger au possible le séjour. La conception architecturale de leurs casinos – micro-niches aux plafonds bas, à l'éclairage tamisé, dépourvues de fenêtres et d'horloges – mise sur le confort et la suspension du temps pour rendre captifs les visiteurs.

Sur la question de l'hyperréalité, le Luxor constitue un cas intéressant. Il s'agit d'une pyramide de verre d'une hauteur de 106 mètres (Khéops en fait 137), dont la frontière entre le faux et l'authentique est brouillée alors que son musée présente des reproductions de pièces de

³²¹ « the simulations of Las Vegas are powerful in becoming the norm, the real; they are hyperreal. The excess that (re)presents the secrets of high modernity [...] is, therefore, "realer than real" » (Fuat Firat 2001, p. 110).

l'Antiquité égyptienne et que sa boutique, elle, en propose d'authentiques (Graillot 2004). Mais surtout, le Luxor, par le biais de son film interactif *In Search of the Obelisk*, réalisé en 1993 par Douglas Trumbull, renverse le rapport copie-original par le truchement de la fiction et se forge un passé mythique. La copie, en d'autres termes, se substitue à l'original. *In Search of the Obelisk*, moins un film qu'une immersion dans un monde virtuel projetée sur écran de cinéma IMAX et agrémentée de dialogues interactifs, relate la découverte d'une antique Pyramide construite par une civilisation extra-terrestre technologiquement avancée dans le désert du Nevada par une équipe d'archéologues aventuriers. Dans le « *making of* » de cette attraction, Trumbull montre bien le renversement en question, lorsqu'il énonce : « En concevant les motifs et la configuration architecturaux de cette civilisation pré-égyptienne [extraterrestre], notre idée était que tout ce que vous avez pu voir en Égypte n'était qu'un pauvre facsimilé de ce qu'une civilisation hautement technologique a développé » (DOCFILMS 2015, 43:41, notre traduction). Non seulement la simulation s'avère-t-elle plus impressionnante que l'antique Khéops, mais elle la précède historiquement, faisant de la dernière merveille du monde antique en état une simple copie de l'authentique Luxor, cette dernière devenant, devant ce renversement, plus réelle que le réel, c'est-à-dire hyperréelle.

Dans *Enslaved*, la simulation de Pyramide n'est pas sans analogie avec le Luxor de Las Vegas. La traversée du miroir – métaphore carrollienne abondamment employée dans les années 1990 pour qualifier l'entrée des usagers dans le cyberspace ou les mondes virtuels, conceptualisés comme des espaces séparés de l'expérience de la vie quotidienne, suivant un dualisme numérique³²² qui prévalait à l'époque (Jurgenson 2012) – se fait ici à sens unique : la seule sortie possible implique la destruction du dispositif sur lequel repose la simulation. Le temps y est figé, les usagers vivant une époque circonscrite et révolue dont les événements suivent invariablement le même cours. Enfin, la simulation se présente comme un espace clos, situé hors du quotidien des individus immergés.

Plus significatif est le parallèle que l'on peut établir entre le Luxor hyperréel et le Khéops réel, d'une part, et le monde virtuel pré-catastrophique de Pyramide et le monde post-catastrophique

³²² Sur l'opposition entre le dualisme et le monisme numérique, voir également Vial (2014, 2016).

de Monkey, d'autre part. En effet, lorsque le jeu représente, par le biais de ses cinématiques, des pans du monde virtuel de Pyramide au cours de réminiscences ou de projections sur les parois intérieures de la structure pyramidale de l'arche (dans la cinématique finale : voir la figure ci-dessous, images de la colonne de droite), il ne s'agit pas d'images de synthèse, mais bien de photographies, ou plutôt des références intermédiaires à des photographies (dans la mesure où ces dernières sont numérisées et incluses sous cette forme dans les images de synthèse animées composant les cinématiques du jeu. Telle qu'elle est affichée à l'écran au joueur, la région finie de sens (le monde virtuel de Pyramide) qu'expérimente Monkey apparaît comme plus réelle que cette réalité souveraine qu'est le monde post-catastrophique (les lieux sémantiques d'*Enslaved* apparaissent donc, toujours dans l'optique du joueur, comme plus réels que les lieux épisodiques). En effet, la réalité souveraine de Monkey est représentée à l'aide d'images stylisées; elles sont loin de posséder le degré de photoréalisme requis pour rivaliser en fidélité avec le rendu proprement photographique de la région finie de sens (voir la figure ci-dessous). Si ce qui s'affiche à l'écran à l'intention du joueur s'avère équivalent (sans s'y réduire) à ce que Monkey visualise lui-même – comme c'est le cas, nous l'avons vu, avec l'interface du joueur, qui donne une représentation équivalente de ce que la couronne affiche dans l'esprit du personnage –, alors le monde virtuel montré à l'aide d'images photographiques équivaut, pour Monkey, à ce qu'est l'hyperréalité pour le joueur, à laquelle correspond le Luxor et son attraction interactive *In Search of the Obelisk*, lesquels se veulent plus réels que le réel, plus authentiques que le lieu original auquel ils se substituent. En d'autres termes, le monde photographique (virtuel) de Pyramide constitue pour Monkey une hyperréalité et le monde en images de synthèses, d'un degré moindre de photoréalisme, le monde réel (sa réalité souveraine).

Figure 15 – Monde réel, monde hyperréel



Source : toffytoftv (2014).

Légende :

Colonne de gauche : extraits de cinématiques représentant le monde post-catastrophique de Monkey. Colonne de droite : images extraites de la simulation de Pyramide.

Cette mise en parallèle des niveaux de réalité du joueur et de Monkey s'inscrit dans une rhétorique utopique. Nous avons vu que le projet dystopique de Pyramide se déguise en eutopie. Il donne lieu à un asservissement et à une aliénation de l'expérience immédiate du monde au profit d'une existence menée dans une région finie de sens, c'est-à-dire une réalité médiante, nostalgique et figée dans le temps (cette réalité virtuelle ne possède donc aucun futur) qui interdit tout retour possible à l'immédiateté dans un processus autoritaire de substitution au réel des signes du réel.

L'interface de jeu et les cinématiques représentant les réminiscences induites par la couronne permettent au joueur de visualiser les images mentales de Monkey. Ces images demeurent de l'ordre du représentable. Ce n'est plus le cas à la fin du jeu, dans la cinématique conclusive, comme nous le verrons.

L'épilogue débute à la suite de la destruction du système de défense de Pyramide, survenue grâce à la puissance de feu du Léviathan et du sacrifice de Pigsy. Monkey et Trip cheminent vers la structure pyramidale dans un désert battu par une tempête de sable. Une fois dans le bâtiment, Ils voient les milliers de captifs de l'arche disposés en rangs, la couronne au front, hochant béatement la tête à gauche et à droite au gré des simulations qui leur sont transmises.

Figure 16 – Les esclaves de Pyramide



Source : toffytoftv (2014).

Les protagonistes aperçoivent alors l'hybride cyber-organique. Trip comprend qu'il s'agit de l'entité contrôlant Pyramide. Derrière elle, sa contrepartie pré-catastrophique, humaine, apparaît sur un écran géant. Non pas sous forme d'images de synthèses, contrairement à l'hybride, mais sous forme vidéographique ou filmique. Il leur explique ce qu'est Pyramide et nie son implication dans les massacres perpétrés par les robots qui émaillent le territoire américain. Il se dédie à la sauvegarde des survivants et non à leur destruction. Des images photographiques sont projetées sur les parois intérieures du bâtiment. Monkey affirme alors qu'il les a vues dans ses réminiscences, et Pyramide confirme qu'elles appartiennent à la simulation :

[Pyramide :] Vous voyez ce qu'ils [les milliers d'esclaves en rangs] partagent avec moi. Ce ne sont pas des esclaves, ce sont des citoyens. Ils travaillent, ils se marient, ils élèvent leurs enfants. Les enfants vont à l'école. Vous n'avez plus d'écoles. Vous

avez des machines. Votre monde est une terre désolée [« *wasteland* », en version originale anglaise] où il faut se battre pour survivre. Pyramide peut vous offrir un autre monde (1:49:30).

Monkey accuse Pyramide de détruire le monde des survivants pour faire vivre le sien. Ce dernier l'invite alors à porter le masque de l'hybride afin de connaître le monde simulé avant de décider s'il compte ou non le détruire. Monkey s'exécute et place le masque sur son visage (figure ci-dessous, image de gauche). Il expérimente alors la simulation. Cette fois-ci, le joueur n'a aucunement accès aux images mentales induites dans l'esprit du protagoniste. La cinématique représente Monkey en train de vivre la simulation (figure ci-dessous, au centre et à droite) et non ce qu'il visualise. La substitution à la réalité souveraine d'une région finie de sens et l'expérience des lieux sémantiques maximalistes ressentis comme une présence effective et immédiate, et non plus comme effet de présence, relèvent de la science-fiction. Il devient donc vain de tenter de faire vivre au joueur une expérience analogue à celle de Monkey, qui demeure irréprésentable autrement qu'en dépeignant les effets du monde simulé sur Monkey. Le joueur constate alors l'efficacité du dispositif médiatique de Pyramide sur le personnage qu'il incarne, sa force de séduction en tant que nouvelle réalité souveraine, tout en se voyant préservé de cette même séduction.

Figure 17 – Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (1)



Source : toffytoftv (2014).

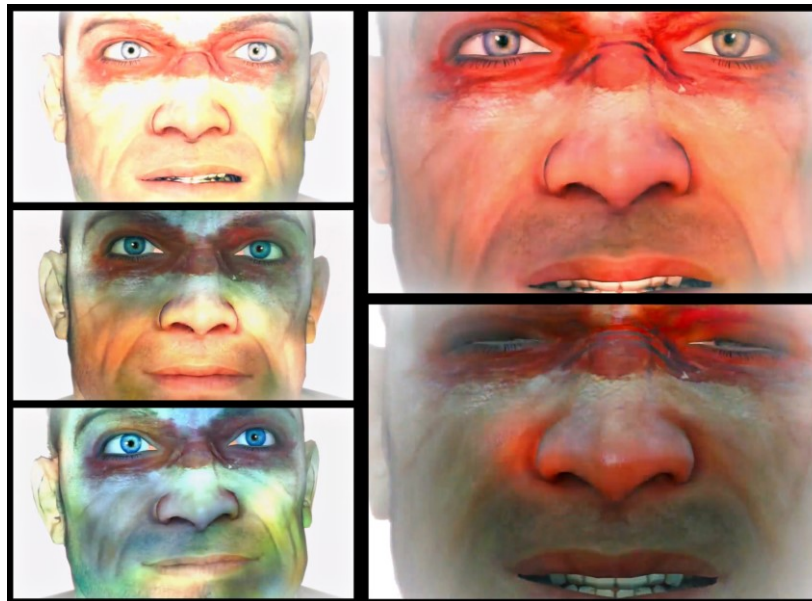
Légende :

À gauche : Monkey porte le masque de Pyramide. Au centre : Monkey expérimente la simulation. Les images qu'il visualise sont projetées sur son visage sous forme de couleurs chatoyantes. À droite : Monkey vu de l'extérieur, alors qu'il expérimente la simulation.

Si les réminiscences provoquent des rictus de douleur et de l'hébétude chez Monkey, soulignant leur violence et leur caractère disjonctif vis-à-vis de la réalité souveraine, la simulation débute, quant à elle, par de l'appréhension (figure ci-dessous, colonne de gauche, première image), suivie

par le ravissement et la béatitude (colonne de gauche, deuxième et troisième images). Le rictus de douleur (colonne de droite, première et deuxième images) survient uniquement à la suite de l'interruption de la simulation par Trip, qui arrache les fils reliant le cyborg au dispositif qui en assure le fonctionnement. Celle-ci doute soudain du bien-fondé de son action et demande à Monkey, d'un air anxieux : « Ai-je fait le bon choix? ». Le Pyramide pré-catastrophique disparaît et les lumières s'éteignent. Une rumeur se fait entendre alors que les esclaves, déconnectés de la simulation au même titre que Monkey, reviennent au monde de la réalité souveraine. La cinématique s'achève avec un plan extérieur sur Pyramide et l'étendue désertique qui la borde. Le générique signale au joueur la fin du jeu.

Figure 18 – Monkey expérimente le monde simulé de Pyramide (2)



Source : toffytoftv (2014).

Cette fin concorde, au plan diégétique, avec deux formes de libération. D'une part, Trip libère Monkey de l'emprise qu'elle exerçait sur lui à l'aide de la couronne. D'autre part, les esclaves et Monkey sont libérés de la simulation. Les lieux sémantiques maximalistes, caractéristiques d'une altérisation symbolique, s'évanouissent alors que le dispositif médiatique à la source de la chorophanie est détruit. Le sabotage de Trip se traduit alors par une démediation symbolique du monde post-catastrophique.

10.6. LE DISCOURS MÉTALUDIQUE D'ENSLAVED ET LA DÉCONNEXION

Nous avons vu les deux formes de libération de l'asservissement qui intervenaient dans la diégèse à la fin du jeu. Une troisième forme se manifeste hors de la diégèse, cette fois, et à travers une analogie entre la condition des survivants et de Monkey, d'une part, et le joueur, d'autre part. Ce dernier se voit libéré d'un autre lieu sémantique maximaliste³²³, c'est-à-dire le monde du jeu. Sa propre médiation symbolique prend alors la forme d'une déconnexion. Indépendamment des ressources attentionnelles allouées par le joueur au maintien de la réalité de la région finie de sens, une convention médiatique, le générique annonçant la fin du jeu, referme la parenthèse³²⁴; la région finie de sens peut alors s'évanouir et le joueur, quant à lui, revenir à la réalité souveraine. Cette troisième forme de libération est mise en exergue par le biais d'un discours métaludique.

Dans son acception étendue, le méta-jeu (*metagame*) désigne les interactions entre le jeu et son environnement, soit le monde du joueur et son contexte social (Boluk et LeMieux 2016; Garfield 2000; Salen et Zimmerman 2003). Une acception plus restreinte du terme, que nous mobiliserons ici, porte moins sur les interactions entre le jeu et son environnement au sens large que sur les relations métatextuelles qu'il tisse avec d'autres jeux ou avec le médium vidéoludique par le biais d'un mode de communication spécifique : le discours métaludique. Baio (2011) emploie le terme « méta-jeu » pour désigner les jeux portant sur les jeux. Il collige ensuite un certain nombre d'entre eux, dont *Free Will: The Game*, *Cow Clicker* et *Desert Bus*. Le méta-jeu y apparaît comme le pendant ludique de la métafiction. Sa finalité est moins de proposer une expérience ludique au joueur que de l'inciter à réfléchir sur le médium vidéoludique à proprement parler ou sur des jeux spécifiques. Il s'agit donc de jeux à caractère autoréférentiel.

Suivant la logique de la métatextualité proposée par Lepaludier (2002) (section 9.6.3.), un jeu vidéo est métaludique lorsqu'il fait preuve d'une distance réflexive vis-à-vis de lui-même en tant qu'œuvre ou en tant que médium, ou encore vis-à-vis d'autres œuvres ou genres vidéoludiques,

³²³ Ceci en vertu de l'illusion immersive qui règne dans les discours de l'industrie vidéoludique (Salen et Zimmerman 2003) et non de la capacité réelle du jeu vidéo à générer une choropanie lors de laquelle l'effet de présence est indiscernable de la présence effective.

³²⁴ Laquelle s'ouvre avec l'apparition des menus à travers lesquels le joueur navigue avant d'être en mesure de démarrer la partie.

attirant dans l'exercice l'attention du joueur sur sa qualité de jeu et créant les conditions nécessaires à une réflexion portant sur ses règles, sa mécanique, ses stratégies rhétoriques, narratives et de représentation, mais aussi sur les rapports qu'il entretient avec le joueur, avec les autres jeux, les autres médias et plus globalement la société. Lorsque la réflexivité devient la finalité du jeu, il y a lieu de parler de méta-jeu à proprement parler ou, pour reprendre les termes de Gualeni (2016), dont la définition rejoint la nôtre, de « jeux vidéo autoréflexifs ».

Le thème de l'asservissement, nous l'avons vu, se trouve au cœur d'*Enslaved*, dont le titre, à cet effet, se montre particulièrement évocateur. Mais il n'est pas traité exclusivement en termes diégétiques, dans la mesure où il établit un parallèle explicite entre le joueur et Monkey, l'un et l'autre s'avèrent captifs de Trip et d'un monde hyperréel. *Enslaved* ne constitue pas un méta-jeu en soi, mais n'en énonce pas moins un discours métaludique, ou plutôt deux discours intimement liés l'un à l'autre. Il propose en effet une réflexion sur le libre-arbitre et l'agentivité du joueur, d'une part, et sur le caractère de surmédiation symbolique des mondes vidéoludiques, d'autre part.

Commençons par la question du libre-arbitre. Comme le souligne Tulloch (2010), parmi d'autres, il existe un discours récurrent, au sein des études vidéoludiques et de l'industrie du jeu vidéo, dans lequel on confère à ce médium un statut idéologiquement supérieur aux médias traditionnels, et ce en raison de son caractère interactif. Il serait ainsi plus démocratique et favoriserait l'autonomisation du joueur (son « *empowerment* »), l'interactivité devenant alors équivalent au libre-arbitre. Ce discours repose, affirme-t-il avec Janet Murray, sur le télescopage des notions d'agentivité (« *agency* ») et de liberté auctoriale. Murray (1997) définit l'agentivité comme « le pouvoir satisfaisant de poser des actions significantes et de voir les résultats de nos décisions et de nos choix » (p. 126). Elle caractérise le plaisir que l'on éprouve devant l'interactivité (Murray 2004). Or, nous dit Tulloch (2010), si l'agentivité donne forme à l'expérience du joueur, la liberté qu'elle lui confère se voit néanmoins restreinte par le système du jeu, ce dernier étant préétabli par son concepteur (son auteur). En vertu de l'agentivité telle que définie par Murray, en effet, le joueur ne peut agir en toute liberté, puisque ses actions ne demeurent effectives qu'à partir du moment où elles engendrent une nouvelle configuration du jeu et celle-ci se montre tributaire des procédures contenues dans sa structure formelle, de sorte

que la liberté du joueur se montre visiblement soumise aux contraintes générées par le système. En d'autres termes, l'agentivité du joueur émerge, pour reprendre la définition du jeu proposée par Duflo (1997), dans « l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (p. 57), une liberté réglée que ce dernier qualifie de « légaliberté » (p. 88). Ainsi, les procédures du jeu « invente[nt] la liberté-du-joueur (la légaliberté) qui va à son tour être inventive dans le cadre qui la produit et qui la rend possible » (Duflo, 2008, p. 357).

Enslaved met en lumière le caractère illusoire de cette assimilation de l'interactivité et de l'agentivité au libre-arbitre, mais aussi de la capacité du joueur d'influer librement et significativement sur le cours du récit vidéoludique et sur son monde diégétique, et ce, de plusieurs manières. Dans un premier temps, le locuteur chargé de communiquer au joueur des informations portant sur la structure formelle du jeu est diégétisé sous la forme d'un personnage autoritaire. Dans un deuxième temps, la capacité du joueur à influencer sur le déroulement du récit vidéoludique se voit réduite à sa plus simple expression par le biais de la « ferroviarisation ». Dans un troisième et dernier temps, cette dernière capacité lui est également retirée lors d'interruptions stratégiques de séquences interactives par des cinématiques.

10.6.1. Émission des objectifs du jeu par un personnage autoritaire

La majorité des jeux vidéo émettent des instructions et des objectifs clairs à l'intention du joueur. Dans certains cas, ils sont affichés à même l'interface du joueur et sont de nature extra-diégétique (ils relèvent exclusivement de la jouabilité et non du monde diégétique du jeu). On peut alors attribuer l'initiative de cette communication au jeu lui-même. Par exemple, lorsque l'avatar du joueur se situe face à un obstacle, une icône apparaît à l'écran, correspondant aux boutons sur lesquels appuyer pour le déplacer. Ou bien un objectif à accomplir s'affiche à l'écran (par exemple : « Rejoignez votre coéquipier au point de ralliement indiqué sur la carte »). Dans d'autres cas, les instructions et les objectifs sont communiqués par un personnage dans une séquence interactive ou non interactive. Le locuteur à leur origine, qui ne s'adresse plus directement au joueur, mais au personnage qu'il incarne, appartient alors à la diégèse du jeu. Ainsi, dans *BioShock* (2007), les objectifs de mission sont transmis par radio par un individu qui se présente sous le nom d'Atlas. Dans la franchise *Halo* (2001–), ce rôle est dévolu à une intelligence artificielle du nom de Cortana, chargée d'assister le soldat incarné par le joueur. Les

deux cas de figure peuvent également se retrouver dans un même jeu : un objectif est proposé par un personnage, puis s’affiche ensuite sur l’interface. Dans des cas plus rares, des objectifs existent, mais aucun locuteur, diégétique ou extra-diégétique, ne les communique. Le joueur doit alors procéder par inférences afin de savoir quelles tâches il doit accomplir en fonction des rétroactions fournies par le jeu. C’est le cas, notamment, dans *Inside* (Playdead 2016) ou dans *Rime* (Tequila Works 2017).

En ce qui concerne *Enslaved*, des instructions et objectifs sont affichés à même l’interface – par exemple : « Appuyez sur X pour la [Trip] lancer par-dessus [l’obstacle] » –, mais d’autres sont énoncés par Trip (locuteur diégétique), soit dans des cinématiques, soit au cours de séquences interactives. Par exemple, dans une cinématique du chapitre 2, Trip énonce, à l’intention de Monkey (et, indirectement, à celle du joueur) : « Je détecte un défaut dans sa structure... Essaie de te rapprocher et de lui [un panneau publicitaire] faire tomber ça dessus pour la détruire [tourelle mitrailleuse] ». Lorsque les instructions et objectifs, dans les jeux vidéo, sont perçus moins comme des ordres que comme des guides pour l’action, le joueur peut alors conserver l’illusion du libre-arbitre, mais celui-ci doit néanmoins y répondre favorablement s’il veut progresser et accéder aux niveaux suivants. Dans le cas d’*Enslaved*, indépendamment du ton employé par Trip lorsqu’elle formule une directive, le joueur sait qu’il doit impérativement y répondre, sans quoi son personnage mourra ou éprouvera une vive souffrance (c’est ce qui se produit lorsqu’il s’éloigne de Trip ou de la zone désignée par l’objectif). Monkey (et donc le joueur), se voit soumis à la volonté de Trip; il doit obéir à une figure autoritaire. Du coup, au plan métaludique, *Enslaved* met en lumière la dimension autoritaire du jeu vidéo en diégétisant l’acte de communication des instructions et objectifs sous la forme d’une relation de ravisseur à captif. En vertu du parallélisme entre le joueur et le personnage qu’il incarne, d’une part, et entre le jeu et Trip, d’autre part, le joueur se voit soumis à l’autorité de la structure formelle du jeu.

10.6.2. Ferroviarisation

La question de l’autorité se présente également par le biais de la structure du récit du jeu. Dormans (2006) en décrit plusieurs, de même que le degré de liberté qu’elles confèrent aux joueurs. La plus contraignante relève de ce qu’il appelle la « ferroviarisation » (*railroading*), en vertu de laquelle un récit unique est offert au joueur et le conduit, à travers un sentier balisé, vers

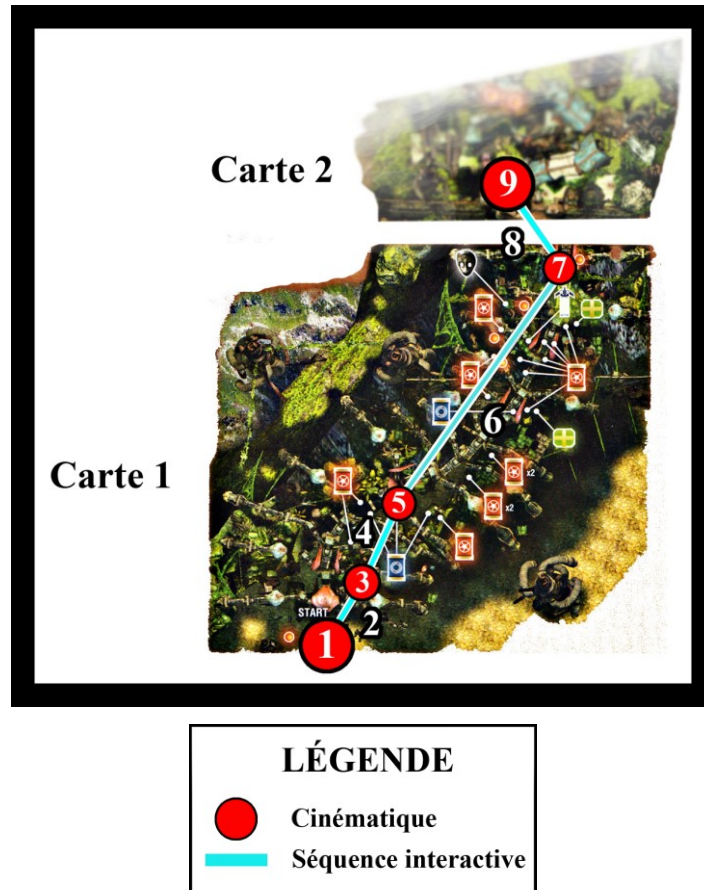
un objectif fixe, tout en usant d'artifices pour qu'il se sente impliqué dans ce récit et pour maintenir l'impression illusoire que sa liberté d'action est maintenue. La ferroviarisation s'oppose à d'autres structures plus ouvertes, à l'instar de l'arborescence, notamment, où le récit procède par embranchements. La structure arborescente caractérise, notamment, la trilogie *Mass Effect*, où le joueur se voit régulièrement confronté à des choix conséquents (éliminer ou épargner un personnage, contracter ou non une alliance avec un autre peuple, passer rapidement à l'attaque ou attendre afin de réunir davantage de troupes, etc.).

La structure du récit d'*Enslaved* relève de la ferroviarisation. Toutefois, le jeu propose de nombreux procédés afin de briser l'illusion selon laquelle la liberté d'action du joueur est maintenue, parmi lesquels la diégétisation du locuteur édictant les objectifs sous la forme d'un personnage autoritaire, comme nous l'avons vu, et grâce à l'utilisation stratégique de la cinématique, comme nous le verrons bientôt. Dans *Enslaved*, des séquences interactives au cours desquelles le joueur doit accomplir des objectifs précis alternent avec des cinématiques qui assurent la progression du récit. Lors de ces séquences, la liberté d'action du joueur est fortement limitée : chaque niveau du jeu débute en un point A et le joueur doit gagner un point B en assurant sa survie et celle de Trip. Il n'existe pas d'autres points à rallier qui pourraient le mener vers d'autres niveaux de jeu. Des casse-tête spatiaux lui sont proposés à chacun des niveaux et des ennemis et obstacles se dressent entre lui et son objectif. Il ne peut revenir à un niveau antérieur (à moins de charger à nouveau la partie et de perdre sa progression actuelle) ni s'éloigner de Trip. Le récit est unilinéaire, de sorte que la seule contingence réside dans l'accomplissement des objectifs du jeu ou l'échec. La réussite donne lieu au déclenchement de la cinématique subséquente et à la progression d'un récit sur lequel le joueur ne possède aucune influence sinon celle de l'actualiser. La seule marge de liberté dont le joueur dispose est le nombre de points qu'il accumule lorsqu'il remplit les différents objectifs et qu'il alloue au perfectionnement de ses capacités offensives ou défensives. Ainsi, plus le joueur accumule de points, meilleures sont ses chances de succès dans les niveaux subséquents. La figure et le tableau ci-dessous illustrent le caractère linéaire du jeu.

La figure représente le premier niveau du chapitre 11 en vue aérienne. Les points rouges et les lignes cyan représentent respectivement les cinématiques et les séquences interactives. Les

chiffres correspondent aux différents épisodes (séquences interactives ou non) qui émaillent le niveau. Dans le tableau, on trouve une description des différents épisodes.

Figure 19 – Chapitre 11 (« The Old Battlefield ») : premier niveau en vue aérienne et début du second



Source : Bradygames (2010, p. 121 et 123, montage de l'auteur).

Tableau 5 – Chapitre 11 (« The Old Battlefield »)

CHAPITRE 11 – « THE OLD BATTLEFIELD »	
Premier niveau de jeu (carte 1)	
Épisode	Description
1. Cinématique introductive	Monkey, Pigsy et Trip naviguent en bateau sur des marécages. Ils accostent à un quai et descendent sur la terre ferme. Il s'agit d'un ancien champ de bataille où figurent les décombres d'un Titan (<i>mech</i> gigantesque employé durant la guerre).
2. Séquence interactive n° 1	Départ du joueur à partir du quai;
3. Cinématique n° 2	Pigsy grimpe sur une plateforme pour couvrir Monkey et Trip. Il neutralise les <i>mechs</i> à distance;
4. Séquence interactive n° 2	Monkey parcourt le premier tiers d'un trajet linéaire émaillé de <i>mechs</i> à détruire. Pigsy fait le décompte de ceux qu'il abat et nargue Monkey. Il s'agit, pour lui, d'un concours que Monkey est en train de perdre;
5. Cinématique n° 3	Pigsy grimpe sur une nouvelle plateforme pour continuer à couvrir Monkey et Trip;
6. Séquence interactive n° 3	Monkey parcourt les deux-tiers du trajet restant. Pigsy continue de le narguer et annonce à Trip qu'il est le vainqueur du concours, afin de l'impressionner (il est amoureux d'elle et voit Monkey comme un rival). Au bout du trajet se trouve une porte donnant sur un couloir sombre;
7. Cinématique de transition entre les niveaux 1 et 2	Une coupure d'électricité plonge le couloir dans une obscurité totale. Trip réussit à ouvrir une nouvelle porte et les protagonistes sortent.
Second niveau de jeu (carte 2)	
Épisode	Description
8. Séquence interactive n° 4	Monkey franchit la porte et pénètre dans le second niveau de jeu;
9. Cinématique n° 5	Vue aérienne des niveaux 2 et 3.

10.6.3. Cinématiques

Tout concepteur voulant exprimer par le biais d'un discours métaludique l'inanité de l'assimilation de l'agentivité au libre-arbitre aurait avantage à conférer une survisibilité aux

contraintes qu'impose la structure du jeu à la liberté du joueur, lesquelles limitent ses actions et leurs conséquences sur le monde du jeu. Dans cette optique, les dispositifs vidéoludiques jugés les plus unanimement limitatifs du libre-arbitre du joueur devraient être mobilisés, parmi lesquels figurent les cinématiques. Toute interruption d'une séquence interactive par une séquence non interactive (en particulier une cinématique) est susceptible d'être perçue par le joueur comme un acte autoritaire de la part de l'auteur du jeu, en raison de sa structure formelle, c'est-à-dire comme une limitation induite de son libre-arbitre et de sa capacité à interagir avec le monde du jeu.

Dans le cas d'*Enslaved*, il existe un parallèle clair entre l'asservissement qu'impose Trip à Monkey et celui de Pyramide aux survivants, d'une part, et les limitations du libre-arbitre du joueur par l'intrusion de cinématiques, d'autre part.

Nous examinerons donc maintenant le rôle joué par la cinématique dans les jeux vidéo à la lumière du concept d'agentivité avant d'aborder son utilisation dans *Enslaved*. Weise (2003) souligne qu'une idée fréquemment admise au sein des études vidéoludiques veut que les séquences non jouables telles que les cinématiques contreviennent à l'identité principale des jeux vidéo, à leur essence. Ou, comme le résume bien Klevjer (2002), en parlant de la position des ludologues les plus radicaux, dont il se dissocie dans son article : « Toute chose autre que les purs mécaniques ludiques d'un jeu d'ordinateur est essentiellement étrangère à sa vraie forme esthétique³²⁵ » (p. 191-192). Au début de la décennie 2000, marquée, dans le contexte des études vidéoludiques, par la célèbre polémique « ludologie contre narratologie », un ludologue tel qu'Eskelinen (2001) voit le récit, amené notamment par les cinématiques, comme des « ornements inintéressants ou du papier-cadeau pour les jeux, et mettre quelque accent sur l'étude de ces outils de marketing constitue un simple gaspillage de temps et d'énergie³²⁶ » (para. 34, notre traduction). Pour Pearce (2004), l'emploi de la cinématique s'avère problématique. Si elle apporte un contexte narratif au jeu et est prévue comme une récompense lors de l'achèvement de

³²⁵ « Everything other than the pure game mechanics of a computer game is essentially alien to its true aesthetic form » (Klevjer 2002, p. 191-192).

³²⁶ « are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kind of marketing tools is just waste of time and energy » (Eskelinen 2001, para. 34).

ses différents objectifs, les joueurs les perçoivent comme faisant indument irruption dans leur expérience de jeu.

Chez ces chercheurs, la cinématique est alors considérée comme « non pertinente ou destructrice pour la jouabilité³²⁷ » (Klevjer 2002, p. 193, notre traduction) et dans tous les cas, elle nuit au caractère interactif des jeux vidéo et à l'agentivité des joueurs. À l'inverse, plusieurs chercheurs ont démontré l'intérêt de la cinématique pour le jeu vidéo et la réintègrent en tant que dispositif constitutif de l'expérience de jeu et du médium vidéoludique. Klevjer (2002), par exemple, considère la cinématique comme étant indissociable de la jouabilité. Elle lui confère un certain rythme, offrant au joueur un relâchement de la tension occasionnée par les séquences ergodiques. Weise (2003) démontre la pertinence des séquences non-jouables telles que les cinématiques pour les jeux vidéo conçus en tant que modes d'expression, de même que leur étroite relation avec la structure procédurale du jeu.

Les réminiscences induites par la couronne, pour Monkey comme pour le joueur, apparaissent comme une perte de liberté. Dans une perspective mésocritique, la domination du lieu sémantique au détriment du lieu épisodique et sa prétention à la substitution constituent une perte d'autonomie et une menace au libre-arbitre. La démediation symbolique devient alors souhaitable et la surmediation, au contraire, se voit appréciée négativement. Au plan diégétique, la perte de libre-arbitre est signalée par le projet autoritaire de Pyramide et le caractère dystopique de son « eutopie ». Au plan métaludique, cette même perte est signalée par une survisibilisation du caractère autoritaire de la structure du jeu, en particulier lorsque les réminiscences, représentées à l'aide de cinématiques, en suspendent les phases interactives.

D'autres cinématiques contribuent à mettre en exergue le caractère autoritaire de la structure des jeux vidéo et se montrent indissociables du caractère linéaire d'un récit sur lequel le joueur s'avère sans emprise. Secrètement amoureux de Trip, Pigsy voit en Monkey un rival à écarter et lui lance des défis afin de se mettre en valeur, défis qui se dérouleront lors de séquences interactives. Dans le chapitre 10 (« The Titan Factory »), le soupirant propose à Monkey un défi

³²⁷ « irrelevant or destructive to gameplay » (Klevjer 2002, p. 193).

consistant à atteindre en premier le sommet d'une structure métallique. Puis il en propose un second dans le chapitre suivant (« The Old Battlefield »), où il s'agit d'abattre le plus de *mechs* possible. À la fin du premier défi, une cinématique montre Monkey atteignant le sommet avant Pigsy. Au cours du second, une autre cinématique donne Pigsy pour vainqueur. Dans les deux cas, le résultat est prédéterminé et donc sans rapport avec la performance effective du joueur, bonne ou médiocre. En d'autres termes, le jeu ne prévoit pas deux cinématiques différentes en fonction de l'issue des compétitions, l'une rendant compte d'une victoire de Monkey et l'autre, d'une défaite. Toutefois, pour que le joueur prenne conscience que tout est joué d'avance, il lui faut rejouer la séquence à plusieurs reprises en variant à chaque fois la qualité de sa performance. Sans cette validation empirique, le caractère prédéterminé du jeu ne lui apparaîtra pas comme tel, et l'illusion selon laquelle ses actions, contingentes, influencent le récit vidéoludique pourra être maintenue. Ce n'est pas le cas dans les deux autres cinématiques que nous décrirons maintenant.

Dans la cinématique clôturant le chapitre 13 (« Grand Theft »), Trip propose à Monkey de le libérer de l'emprise de la couronne. Ce dernier lui demande de la réactiver, acceptant désormais d'être librement soumis à son contrôle (c'est d'ailleurs la première décision qu'il prend librement depuis le début du jeu). Inversement, le joueur, solidaire de Monkey dans la contrainte, ne fait en aucun cas preuve de libre-arbitre en la matière, puisque la décision a lieu dans le cadre d'une séquence non interactive. Sur le déroulement du récit et la possibilité d'être libéré, le joueur ne possède aucune influence; son agentivité y est nulle. Dans la cinématique finale, et suivant la même logique, l'agentivité du joueur se voit pour une dernière fois mise à mal. Lorsque Monkey s'immerge dans sa simulation à la demande de Pyramide, rien ne laisse supposer qu'il désire en sortir, plongé qu'il est dans un état de béatitude. C'est Trip qui l'en extirpe brutalement en détruisant le dispositif qui le sous-tend. L'une des stratégies possibles visant à occulter les limitations d'*Enslaved* au regard de l'agentivité du joueur aurait été d'offrir à celui-ci la possibilité de choisir parmi plusieurs conclusions possibles au récit. Par exemple : détruire Pyramide et accepter de vivre dans un monde post-catastrophique ou la laisser indemne et demeurer immergé dans la simulation. *Mass Effect 3* procède de cette manière lorsqu'il demande au joueur de déterminer quelle destinée connaîtra l'humanité en péril, parmi quatre scénarios possibles. Or, suivant jusqu'au bout la logique de la ferroviarisation, le jeu remet un tel choix

entre les mains de Trip (personnification du jeu, dans la mesure où elle en énonce les objectifs) dans une séquence, une fois encore, non interactive.

Non seulement le joueur se voit retirer une dernière fois sa faculté d'exercer son libre-arbitre, mais il se voit également retirer le privilège d'accomplir le dernier objectif du jeu. La dernière séquence interactive dans laquelle il est engagé figure à la fin du chapitre 14 « Pyramid », soit l'avant-dernier chapitre du jeu si l'on compte l'épilogue. À bord du Léviathan, Monkey, Pigsy et Trip luttent contre des robots titanesques afin de détruire le système de défense de Pyramide. Monkey et Trip quittent le véhicule alors qu'il est submergé par les assaillants et que la situation semble désespérée. Pigsy fait alors exploser le Léviathan et entraîne avec lui la destruction des derniers titans. Monkey, dans cette séquence, abat un certain nombre d'ennemis, mais c'est Pigsy qui triomphe. L'objectif, atteint, au regard de la structure du récit et du jeu, constitue la pénultième étape. Quant à la destruction de Pyramide – l'objectif final d'*Enslaved* –, elle est le fait, nous l'avons dit, de Trip et non de Monkey. Or, vaincre l'antagoniste final (le « boss », selon l'expression consacrée auprès des joueurs), telle est la prérogative appartenant au personnage du joueur dans la majorité des jeux vidéo : Link met à bas Ganondorf, Mario élimine Bowser, etc.

10.6.4. Un discours métaludique et mésocritique

Les stratégies que nous avons vues jusqu'à présent participent à la construction d'un discours métaludique mettant en lumière le caractère illusoire de l'agentivité vidéoludique vue comme exercice du libre-arbitre et comme capacité du joueur à influencer le cours du récit vidéoludique et l'état du monde diégétique. L'influence du joueur se réduit alors à l'actualisation ponctuelle de séquences au cours d'un récit prédéterminé dont la conclusion se montre invariablement la même.

Le discours métaludique d'*Enslaved* interroge les limites de l'agentivité du joueur et problématise une conception populaire qui fait du jeu vidéo un médium démocratique favorisant son autonomie par opposition aux médias traditionnels qui lui réserveraient un rôle passif. Ce faisant, il témoigne du rôle non plus fortuitement ou gratuitement destructeur de la cinématique sur l'expérience du joueur, mais de sa fonction en tant qu'instrument expressif pleinement vidéoludique, susceptible d'entraîner une réflexion sur la nature même du médium.

Maintenant, comment les discours métaludique et mésocritique convergent-ils dans *Enslaved*? Si le joueur refuse de jouer le jeu de la légaliberté, il ne lui reste qu'une manière d'exercer pleinement son libre-arbitre : refuser de se soumettre aux contraintes qui lui sont imposées par le jeu en cessant simplement de jouer, c'est-à-dire en se déconnectant. Métaludiquement, c'est ce qu'*Enslaved* incite à faire. En effet, il initie une réflexion sur le caractère illusoire du libre-arbitre et la capacité du joueur à influencer sur son monde diégétique. Gagner la région finie de sens du jeu revient à abandonner ces deux prétentions. *Enslaved* assimile également la structure du jeu à une forme d'autoritarisme, et la soumission à sa légaliberté à un asservissement, par analogie avec celui de Monkey et des survivants par Trip et Pyramide. Enfin, et plus globalement, *Enslaved* montre que les lieux sémantiques, s'ils favorisent la navigation au sein des lieux épisodiques de la réalité souveraine lorsqu'ils s'y superposent et la complètent, se voient également susceptibles, de par leur prétention à la substitution, cette fois, de donner lieu à une altérisation symbolique. Les lieux sémantiques se constituent alors en mondes autonomes, sans ancrage dans la réalité souveraine qu'ils prétendent remplacer.

Ce triple discours, portant à la fois sur le médium vidéoludique et les dispositifs médiatiques en général se cristallise à la toute fin du jeu, soit lors de la cinématique finale. Après une mise en garde sur le caractère illusoire et substitutif des lieux sémantiques maximalistes, hyperréels – auxquels aspirent les lieux vidéoludiques en vertu de l'illusion immersive, *Enslaved* avertit le joueur qu'il est encore possible d'échapper à la substitution et l'expulse de la simulation vidéoludique dans un dernier acte autoritaire, c'est-à-dire en lançant le générique conclusif. En d'autres termes, il le débranche comme Trip débranche Monkey et les esclaves du dispositif de Pyramide, tout comme son homologue Tripitaka éclaire le peuple de Chine en levant le voile sur l'illusion. Après la libération (diégétique) de Monkey et des esclaves, et par analogie avec eux, le joueur se voit libéré d'un autre lieu sémantique maximaliste; non pas la simulation de Pyramide, mais le monde du jeu. Sa propre démediation symbolique prend alors la forme d'une déconnexion, signalée par une convention médiatique, le générique annonçant la fin du jeu. Il referme du coup la parenthèse sur la qualité de région finie de sens de celui-ci. Après son excursion dans le monde du jeu, le joueur retourne à la réalité souveraine. Quelle alternative reste-t-il alors à Monkey et au joueur? Un rapport immédiat à l'environnement, soit la fin du règne des lieux sémantiques au profit des lieux épisodiques.

Nous avons vu qu'il existait plusieurs parallèles entre *Enslaved* et son hypotexte, *La Pérégrination vers l'Ouest*. Une différence importante réside dans le fait que le premier s'achève lorsque la destination est atteinte alors que, dans le second, les protagonistes reviennent ensuite à leur point de départ (leur quête exige qu'ils rapportent les écritures sacrées en Chine). Or, dans *Enslaved*, comme dans *La Pérégrination*, le point de départ, c'est l'Est : New York, théâtre des événements se déroulant dans les chapitres 2 à 5.

Certes, Pyramide décrit le monde hors de son enceinte comme une terre gaste (un *wasteland*), motif appartenant à une rhétorique de l'espace omniprésente dans la fiction post-catastrophique et souvent considérée comme une forme de *locus horribilis*, un lieu dévasté à la suite d'une faute d'ordre anthropique (la guerre, la pollution, la prééminence de la prédation). « *Wasteland* » est également le titre du neuvième chapitre du jeu, qui se déroule dans un marécage jouxtant, d'une part, des dépotoirs où gisent les restes des *mechs* du passé et, d'autre part, un important champ de bataille où se sont opposés jadis les Titans. Les réminiscences de ce chapitre resituent les lieux dans les plaines à blé du Midwest américain pré-catastrophiques, région située à mi-chemin entre l'Est et l'Ouest. La terre gaste dont rend compte Pyramide désigne donc moins l'Amérique post-catastrophique dans son ensemble que les territoires de l'Ouest américain, aux portes desquels se trouvent Monkey et Trip au début du chapitre 9. Cette délimitation correspond bien au renversement axiologique qu'opère *Enslaved* en vertu duquel l'Ouest passe d'une terre d'opportunité et de liberté à une de servitude et de désolation. La frontière n'est plus strictement géographique, mais également numérique. Ce territoire, que les protagonistes parcourent dans les chapitres 9 à 14 et dans l'épilogue, reflète bien l'ensemble des significations attribuées à la terre gaste : *locus horribilis*, il constitue un lieu d'asservissement où prédomine l'hyperréel, un monde de simulation prétendant remplacer la réalité souveraine. Érème*, il représente le désert, la désolation et la stérilité. Enfin, « waste », pris au sens de « déchet », correspond aux marécages, seuil séparant l'Est et l'Ouest (dont l'eau est souillée de carburants toxiques), mais aussi aux dépotoirs jonchés de *mechs* rouillés, et aux squelettes d'édifices. C'est cette terre gaste que rédiment Monkey et Trip en désaltérant les parts technique et symbolique du milieu post-catastrophique, c'est-à-dire en se réappropriant la technologie ou en la détruisant et en mettant un terme à la simulation de Pyramide.

L'Est américain, par le biais de New York, sa mégapole emblématique, est dépeint, quant à lui, par opposition à l'Ouest dysphorique, sous les traits du *locus amoenus* de la pastorale. Dans *The Machine in the Garden*, Leo Marx (2000 [1964]) décrit deux types de pastorales : l'une populaire et sentimentale, l'autre complexe. La pastorale sentimentale rend compte du désir que l'on éprouve envers un style de vie plus simple et harmonieux, plus proche de la nature. Elle rend compte de la félicité ressentie au contact d'un paysage rural ou d'une nature vierge, loin d'un monde artificiel. La pastorale complexe contient, dans sa conception-même, une contreforce chargée de troubler la paisibilité de ses paysages idylliques, pris dans une opposition entre la nature sauvage et la civilisation avancée. À l'ère industrielle, la machine à vapeur constitue la contreforce par excellence. Comme Marx le démontre, un trope se répand dans la littérature américaine des XIX^e et XX^e s., « l'idylle interrompue » (p. 27), basé sur cette force devenue foncièrement anti-pastorale. Il est illustré à l'aide du poème *Sleepy Hollow*, de Nathaniel Hawthorne, dans lequel les rêveries du poète contemplant la nature dans un vallon sont brusquement interrompues par le sifflet d'un train. La contreforce, nous dit Marx, se montre de plus en plus violente à mesure que l'on se rapproche de notre époque.

C'est sous la forme d'un lieu pastoral, calme et verdoyant, où règne une végétation luxuriante, que New York est dépeinte au début du chapitre 2. Sa cinématique introductive s'ouvre sur le retour du naturel au cœur de la métropole en ruine : un cerf paît au milieu d'un Grand Central Terminal mué en prairie (toffytoftv 2014, 0:10:14). Sur Park Avenue, les oiseaux chantent. La végétation recouvre les édifices. Les chaussées effondrées ont cédé leur place à des rus, des rivières et des chutes. Des champs de coquelicots³²⁸ se substituent aux places et aux grandes artères. Les légendes accompagnant la carte interactive du monde d'*Enslaved*, supplément au jeu disponible sur le site de Namco Bandai Games (2010b), décrivent « des ruines envahies par la végétation, révélant ainsi des paysages saisissants où le vert de la nature se mélange au bleu du ciel » (image 1). Et, plus loin : « New York est ici grandiose : rendue à Mère nature, la ville est désormais calme, embellie par les arbres et leurs fleurs » (image 3). Le site promotionnel du jeu promet un monde tout sauf sombre et terne, peint dans des teintes vibrantes et non dans une

³²⁸ Le choix de cette variété plutôt qu'une autre s'avère significatif : le coquelicot est l'une des premières fleurs à pousser au printemps (saison de la renaissance du règne végétal, trope post-catastrophique selon Yoke) dans les terres remuées par la main de l'homme : les champs, bien sûr, mais également les abords des tranchées et les cimetières, d'où son utilisation comme emblème des défunts combattants aux États-Unis et dans le Commonwealth.

palette puisant dans les couleurs de la décomposition, comme c'est le cas dans la majeure partie des mondes post-catastrophiques (Namco Bandai Games 2010a). C'est d'ailleurs ce qui fait dire à Tameem Antoniades, en entrevue, qu'*Enslaved* est « [e]n un sens, [...] un décor post-post-apocalyptique³²⁹ » (Purchase 2009b, para. 3, notre traduction).

Comme l'écrit Schlobin (1984), le *locus amoenus* constitue un « monde plaisant et vert qui rappelle, s'il ne le recrée pas, un état édenique³³⁰ » (p. 29, notre traduction) (voir la section 9.4.1.). C'est également le cas de New York. En effet, il s'agit d'un « monde [qui] a retrouvé son aspect originel » (Namco Bandai Games 2010b, image 1), « un étrange Éden composé d'un paysage urbain ravagé par la guerre, avec sa végétation luxuriante et ses couleurs vibrantes³³¹ » (Namco Bandai Games 2010a, para. 3, notre traduction), et qui, par opposition au « *wasteland* » sombre et dysphorique de l'Ouest, constitue un « pristine wasteland » (*ibid.*, para. 3), une terre non pas stérile et souillée, mais vierge, intacte, primitive, la *wilderness* de l'imaginaire américain de la frontière, lieu de liberté et de réalisation de soi (Barbrook 2000).

Toutefois, fidèle à l'idylle interrompue de Marx (2000/1964), le pastoralisme d'*Enslaved* subit rapidement la violence d'une contreforce. Dès le premier épisode du chapitre 2, situé dans Grand Central Terminal, des *mechs* – premiers d'une longue série d'avatars de l'altérisation technique – s'activent et attaquent Monkey et Trip (toffytoftv 2014, 0:15:14). Dans le premier épisode du chapitre 3, une contreforce d'une autre nature fait violemment irruption : la première des 26 réminiscences expérimentées par Monkey. Ce sont ces contreforces, l'altérisation et la surmédiation technique et symbolique, que les protagonistes tentent d'abattre tout au long du jeu, combattant sur les deux fronts contre une technologie homicide, vestige des guerres du passé, et le projet de Pyramide. Par le biais d'un parallélisme avec *La Pérégrination*, *Enslaved* propose de manière implicite un retour vers l'Est, vers un monde non pas post-catastrophique, mais bien post-post-catastrophique, un monde pastoral, un *locus amoenus* symboliquement et techniquement démedié, désaltérisé, appréhendé enfin par le biais d'une expérience immédiate, marquant un retour à la nature. Et ce monde, une fois libéré des contreforces qui le minent,

³²⁹ « In a sense, this is a post-post-apocalyptic setting » (Purchase 2009b, para. 3).

³³⁰ « the pleasant, green world that recalls, if not recreates, the Edenic state » (Schlobin 1984, p. 29).

³³¹ « an eerie Eden of war-ravaged cityscapes exploding with lush vegetation and vibrant color » (Namco Bandai Games 2010a).

représente une alternative eutopique au projet dysphorique de Pyramide et à la dystopique terre gaste, *locus horribilis*.

La souhaitabilité de la relation immédiate à l'environnement promue par *Enslaved* réside dans le traitement du corps animal de Monkey, musculeux, par opposition à celui, frêle, chétif, de l'hybride cyber-organique qu'est Pyramide, mais également et plus généralement, à une conception du corps promue par l'imaginaire technoscientifique, comme nous le verrons avec Le Breton (1999).

Le couple corps animal/corps médial nous permet de distinguer ce qui relève d'un souci pour le corps animal et d'un travail sur ce même corps, d'une part, et ce qui relève de son délaissement (ou d'une prégnance du corps médial), d'autre part (section 6.6.1.1.). Comme le souligne Le Breton (1999), depuis l'avènement de la cybernétique, il existe, au cœur de l'imaginaire technoscientifique, une conception dualiste assimilant le corps à une entité obsolète à dépasser et l'esprit, comme une somme d'informations transférables sur de nouveaux supports. Nombreuses sont les œuvres de science-fiction, en particulier *cyberpunk*, qui relèvent d'un tel imaginaire. Elles mettent en scène l'estompement, l'ablation ou la dissolution du corps au seul profit de l'esprit. Celui-ci migre en des mondes de pure simulation lorsqu'il ne se réincarne pas au sein de nouvelles entités matérielles : corps organiques, technologiques ou biotechnologiques. Dans cet imaginaire technoscientifique, l'individu est assimilé à sa seule part subjective (*res cogitans*), libéré de sa part matérielle (*res extensa*). Il quitte alors les limites de son corps devenu « surnuméraire » (Le Breton 2013 [2000]) et se déploie en suivant des configurations inédites, en particulier dans le cyberspace.

Il est question, ici, de délaissement du corps. Immergée dans le corps médial, traduisant un rapport surmédié vis-à-vis de son milieu, la personne se voit aliénée de son corps animal, en proie à la dégradation. La dystopie de Pyramide traduit ce délaissement du corps au profit de la simulation. Les esclaves, uniformément vêtus (leurs caractéristiques physiques sont obombrées), prisonniers de la simulation, se balancent béatement au gré des images induites dans leur esprit, les pieds ancrés au plancher et ne sollicitant leurs bras que pour saisir mollement des objets invisibles aux yeux de quiconque n'est pas immergé avec eux dans le monde virtuel. Ce corps est

bel et bien surnuméraire. Pyramide, quant à lui, survit artificiellement en vertu de son hybridation avec le dispositif médiatique à l'origine de la simulation. Frêle, d'un âge si avancé qu'il paraît momifié, ne possédant plus de jambes et son sang remplacé par un liquide noirâtre, son rôle se limite, tel un représentant de l'humanité anodonte décrite par Leroi-Gourhan (1964), à appuyer sur des boutons, à programmer la simulation. Seul compte son esprit, car ses souvenirs constituent la matière première de Pyramide. Ce corps délaissé paraît si amoindri par l'absence d'un environnement au contact duquel le sculpter, que la frêle Trip³³² elle-même se voit en mesure de le détruire en arrachant les fils et tuyaux qui le relie à la machine et assurent sa survie. Monkey, à l'inverse, illustre la parfaite adéquation entre le corps et l'environnement qui le façonne. Son corps musculeux, réminiscence des pages couvertures des romans et *pulps d'heroic fantasy*, est travaillé par un rapport immédiat avec un environnement âpre.

Dans *Enslaved*, le rapport immédiat du corps animal à l'environnement se traduit par le refus de l'immersion dans la simulation de Pyramide, mais également, en termes de jouabilité, par la prééminence du combat au corps-à-corps et l'adéquation entre le corps de Monkey et son environnement. Par opposition aux jeux de tir à la première et à la troisième personne, très populaires auprès des joueurs³³³, lesquels privilégient les combats à l'arme à feu, *Enslaved* accorde une place significative, dans les combats contre les *mechs*, au corps-à-corps. La force musculaire brute du corps animal s'oppose alors, axiologiquement, à une technique altérée. L'art martial est ici caractéristique d'une relation de démediation technique³³⁴.

L'escalade constitue un autre aspect important de la jouabilité. Monkey doit en effet grimper sur des façades rocheuses, sur des immeubles, des grues, des poutrelles et des piliers de béton afin de permettre à Trip de progresser vers l'objet de sa quête. L'escalade rend compte de la parfaite adéquation entre le corps de Monkey et son environnement. Berque (2000b), pour illustrer la

³³² Le jeu la montre à répétition comme un être vulnérable, incapable de combattre, et dépendante de la force animale de Monkey.

³³³ Comme en témoignent les nombreuses itérations de séries vidéoludiques telles que *Battlefield*, *Call of Duty*, *Ghost Recon* et *Far Cry*, notamment. Qui plus est, 4 des 10 meilleurs vendeurs de l'année 2017 sont des jeux de tir à la première personne : *Call of Duty: WWII* (1^{re} position), *Destiny 2* (3^e position), *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* (7^e position) et *Star Wars: Battlefront II* (8^e position). Qui plus est, le tir est une composante importante du jeu *Grand Theft Auto V* (6^e position) (Kain 2018).

³³⁴ C'est également le cas dans cet autre hypertexte de *La Pérégrination* qu'est la série *Into the Badlands*, comme nous l'avons vu précédemment (section 10.1.).

trajection, s'appuie sur la notion « d'affordance », de Gibson (1977), qu'il traduit en termes de « prise écouménale » (p. 151). Selon Gibson (1977), l'affordance rend compte des possibilités d'action que l'environnement offre aux animaux ou aux êtres humains. L'affordance existe indépendamment de ces derniers en tant que propriétés qui lui sont inhérentes, objectives, mais elle n'existe que relativement à ces animaux ou à ces êtres humains, puisqu'elle doit être perçue et reconnue par ceux-ci pour exister comme telle. Berque y voit là une trajection et traduit l'affordance par le terme « prise » : l'environnement offre des prises aux êtres mais pour se constituer comme telles, encore doivent-elles être « prises ». Les affordances s'avèrent tout autant physiques que phénoménales. En d'autres mots, on ne perçoit pas un objet en termes de caractéristiques physiques, mais de possibilités d'actions. Pour illustrer cette question, Berque donne l'exemple de la varappe :

si telle paroi offre (*affords*) des prises au varappeur, cela suppose bien sûr l'existence de la varappe (sans quoi il ne s'agirait de prises pour personne), mais cela suppose d'abord certaines formations rocheuses, leur tectonique et leur météorisation. Entre les deux termes du couple varappeur/paroi, il faut une échelle de durée et de dureté ; sans quoi pas de varappe (p. 152).

Dès lors, résume-t-il, le varappeur sur sa façade ne perçoit pas les propriétés de l'objet, mais ses *affordances*. Dans *Enslaved*, l'environnement est traduit en termes de prises écouménales. Le joueur ne peut faire avancer son joueur que d'une prise à l'autre : s'il ne peut y déroger et se voit captif d'un trajet prédéterminé par le concepteur du jeu, il n'est pas non plus question, en grimpeur agile et expérimenté³³⁵, de mésestimer sa capacité à atteindre une prise et risquer la chute. En d'autres termes, Monkey est lié trajectivement à son environnement, qu'il perçoit en termes d'affordances et qui témoigne d'une parfaite adéquation entre son corps et lui. Qui plus est, cet environnement demeure à l'échelle de son corps animal, puisque les prises répondent, ni plus ni moins, à ses capacités physiques et à son agilité. Cette capacité perceptive est transposée, sur l'interface du joueur, par la mise en surbrillance des éléments du décor pouvant servir à l'escalade. La perception des *affordances* constitue ici un outil de navigation parfaitement adéquat à l'action.

³³⁵ Il tient son nom de l'habitude qu'il avait, étant enfant, de grimper dans les arbres pour se cacher des *mechs* (toffytoftv 2014, 0:22:24).

10.7. Retour sur *Enslaved*

Dans *Enslaved*, le mésogramme de la recosmisation s'exprime par le biais du motif mésogrammatique de l'hôtel Luxor, qui convoque le pic des Vautours et le retravaille dans le cadre d'un habiter vu comme « être dans l'espace ». On voit à l'œuvre dans ce jeu, à travers le processus de transposition du pic des Vautours en pyramide du Luxor, un renversement axiologique du « lieu haut », auquel on attribue noblesse et exceptionnalité, participant de la grande histoire du lieu, au « lieu bas », vu comme grossier, populaire, manquant à la fois de dignité et de grandeur (Bédard 2002). C'est que, dans l'exercice, il ne représente plus un phare d'où on lève le voile sur l'illusion du monde, mais bien désormais un lieu emblématique de l'hyperréalité, d'une condition contemporaine où les lieux de l'expérience médiate se substituent pour de bon aux lieux de l'expérience immédiate. Il est question ici de surmédiation symbolique, dans la mesure où la simulation proscriit tout rapport direct, immédiat de l'habitant à l'environnement. S'autonomisant, les lieux sémantiques deviennent pleinement altérisés.

Autour du motif du Luxor s'articule également l'opposition entre le souci du corps et son délaissement par le biais d'un antagonisme entre Pyramide et Monkey. Évoluer dans un monde de pure simulation exige que l'on paie un lourd tribut, car cela se fait au mépris de l'intégrité physique du corps animal : c'est bien ce que représente le cacochyme Pyramide, un être malingre et frêle que seule l'inversion technique préserve de la mort. À l'inverse, le corps musculeux de Monkey témoigne de la parfaite adéquation entre l'environnement et lui : le premier offre des prises que le second se montre toujours apte à prendre.

Enfin, en dehors du motif du Luxor, cette fois, *Enslaved* aborde la question de l'altérisation et de la désaltérisation technique. Le comportement des robots qui émaillent la quête de Monkey et Trip vers l'Ouest témoignent d'une logique sous-jacente qui n'a plus rien d'humain désormais. Lutter contre eux favorise une désaltérisation.

SYNTHÈSE ET CONCLUSION

L'objectif principal de nos recherches était de répondre à la question suivante : à quoi peut-on attribuer le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine et, plus spécifiquement, dans les fictions post-catastrophiques médiévalistes? Pour atteindre cet objectif, nous avons mis au jour plusieurs éléments de réponse fournis pour une large part par des chercheurs issus des études en médiévalisme, dont nous avons dégagé les caractéristiques récurrentes et que nous avons traduits en termes d'habiter. L'intérêt pour le Moyen Âge tel qu'en témoignent les œuvres médiévalistes examinées dans cette thèse se manifeste par un goût pour une société simple et ordonnée, aisément appréhensible par l'habitant, sur laquelle ce dernier a prise et non avec laquelle il se voit aux prises. Il y a recherche, également, d'une relation directe avec autrui et l'environnement.

Parallèlement à ce Moyen Âge fantasmé et sans cesse reconstruit figurent les sociétés, cultures et époques qui l'ont fait naître : leur imaginaire, leurs aspirations, leurs craintes et leurs insatisfactions. Regarder le passé avec nostalgie revient à se détourner momentanément du présent. Il réside dans un tel geste non pas tant une évasion qu'un grand potentiel de réflexivité lorsque la nostalgie est mise en récit et qu'il en ressort un monde du texte constituant, pour reprendre les termes de Ricœur (2013), « une nouvelle sorte de distanciation qu'on pourrait dire du réel avec lui-même. C'est la distanciation que la fiction introduit dans notre appréhension de la réalité » (p. 71). Se distancier du présent, donc, bien plus que s'en détourner réellement. Dès lors, le Moyen Âge apparaît tel le point focal où convergent des images nostalgiques du passé, des considérations critiques de la conjoncture présente, mais aussi un champ des possibles pour l'avenir, partagé entre euphorie et dysphorie.

Comprendre le goût pour le Moyen Âge dans la culture de genres contemporaine exige donc non seulement d'examiner la réception et la construction de cette époque, mais également la conjoncture d'où elle émerge et les contrepropositions que cette dernière suscite : le goût pour le Moyen Âge donne lieu à des manifestations culturelles où se matérialisent le double principe appréciatif et amélioratif. En cela, le médiévalisme revêt un caractère foncièrement utopique; il en mobilise à tout le moins la rhétorique.

Au goût pour une société simple et ordonnée à restaurer répond en creux le rejet d'une autre, complexe, cognitivement hors d'échelle. Au goût pour une relation immédiate à autrui et à l'environnement figure, par symétrie, une société contemporaine traversée par la surmédiation et l'altérisation. Le Moyen Âge du médiévalisme contemporain tel qu'il figure dans les œuvres post-catastrophiques articule la désaltérisation et l'altérisation, l'ordre et le désordre, la démédiation et la surmédiation et, plus globalement, la cosmicité et l'acosmie. Les mondes diégétiques qui expriment ces antagonismes les mettent en tension entre eutopie et dystopie.

Les études médiévalistes ont apporté de nombreux éléments de réponse à notre question de recherche. Ces éléments nous ont permis de formuler l'hypothèse selon laquelle le goût pour le Moyen Âge dans la fiction post-catastrophique contemporaine répond à un sentiment nostalgique à l'égard d'un habiter caractéristique de la cosmicité, sentiment que nous avons qualifié de « fantasme de recosmisation ». Mettre au jour ce fantasme de recosmisation tel que les œuvres médiévalistes l'expriment relève de la compréhension. Il manquait toutefois à ce stade de nos recherches un cadre explicatif plus large qui soit apte à l'opérationnaliser et à démontrer par l'analyse que les fictions post-catastrophiques médiévalistes de l'extrême contemporain en témoignent bel et bien, et ce, en fonction de leurs stratégies rhétoriques et médiatiques propres.

C'est dans le but d'allier compréhension et explication du goût pour le Moyen Âge en termes de recosmisation que nous avons élaboré les bases de la mésocritique et de la méthode qui lui correspond, l'analyse mésogrammatique. Cette perspective de lecture et cette méthode d'analyse des œuvres et récits plaçant au cœur de ses préoccupations la question de l'habiter s'est vue secondée pour les besoins de notre sujet de recherche par les acquis des études en médiévalisme, de l'utopologie et des théories portant sur l'intercommunication entre les textes, les médias et les mondes diégétiques (transtextualité, intermédialité, transmédialité et transfictionnalité).

L'objectif de la mésocritique et de l'analyse mésogrammatique consiste à produire un relevé des configurations socio-éco-techno-symboliques de l'habiter, propres à une œuvre donnée et la manière dont cette dernière retravaille un habiter référentiel en fonction de caractéristiques médiatiques et de stratégies rhétoriques spécifiques. À partir des travaux de chercheurs en études médiévalistes, en géographie et en mésologie, de même que de nos recherches antérieures portant

sur les jeux de rôle goréens et d'un premier corpus composé d'œuvres post-catastrophiques, nous avons esquissé les grandes dimensions de l'habiter (« être dans l'espace », « faire dans l'espace », « faire avec l'espace », « être ensemble dans l'espace » et « être entre les espaces ») et du fantasme de recosmisation, donnant lieu, cette fois, à ce que nous avons qualifié de « mésogramme de la recosmisation ». Ce mésogramme rend compte d'une confrontation entre une médiance référentielle appréciée négativement et une « contre-médiance », soit une médiance alternative, positivement connotée.

Ensuite, nous avons décomposé le mésogramme de la recosmisation en une série de catégories de relations écouménaes : souci et délaissement du corps animal, altérisation et désaltérisation, parts épisodique et sémantique du milieu, inversion, ordre et désordre, démédiation et surmédiation.

Enfin, nous avons défini le concept de motif mésogrammatique afin de cibler les points focaux des œuvres autour desquelles s'articulent les relations écouménaes et se concrétise un mésogramme. Dans notre corpus, nous avons observé le motif du labyrinthe (chapitre 7), de la place carnavalesque (chapitre 8), de la Terre gaste (chapitre 9) et du pic des Vautours (hôtel Luxor) (chapitre 10), autour desquels nous avons élaboré l'essentiel de nos analyses mésogrammatiques. Ils se présentent tous comme des motifs médiévalistes.

De fait, toutes les œuvres du corpus mettent en tension l'ordre et le désordre. Il s'agit de mettre un terme ou d'ordonner la complexité de l'écoumène pour faciliter sa somatisation et, ce faisant, prévenir son altérisation (altérisation d'autrui, de l'environnement, de la technique et du symbolique).

Dans les quatre œuvres, on a affaire à des milieux complexes et désorganisés. Dans *The Maze Runner*, il est fait table rase de la ville et de sa complexité. Les non-lieux apportent avec eux la désorganisation sociale en accélérant la diffusion d'un virus. La complexité écouménale se voit métaphorisée par le motif mésogrammatique du labyrinthe, parcours dédalique et dysphorique. Le Bloc en son centre représente à l'inverse la part euphorique du motif. Il constitue l'eutopie à matérialiser, marquée par un ordre et une inambiguïté toutes médiévalistes.

Dead Rising 3 met lui aussi en scène l'effondrement de l'organisation sociale sous la pression d'un virus. Les non-lieux créent une série d'enclaves ségréguant les communautés locales. Il y a donc surmédiation technique dans la relation à autrui. Elle engendre un « être ensemble » atomisé, témoignant de l'incapacité des non-lieux à faire lien. Ces derniers entraînent la désorganisation complète du milieu urbain en facilitant l'invasion de morts-vivants. En raison du rapport synecdochique établi entre les morts-vivants et les non-lieux, de même que le rôle antagonique qui leur est attribué par le récit et la structure formelle du jeu, on constate que la technique (les infrastructures atopiques) se voit dépeinte comme altérée. Faisant de la route contemporaine un chemin médiéval, le joueur, par le biais de Nick Ramos, désaltérise les non-lieux en les intégrant dans les limites de son corps animal. À la ségrégation des localités, le jeu répond – à l'instar de *The Maze Runner* et de ses Blocards – par la constitution d'une communauté cinétique. La structure formelle d'*Enslaved* incite le joueur à désenclaver les quartiers isolés et à surmonter l'atomisation en créant un nouvel « être ensemble » qui ne soit plus défini désormais par un ancrage géographique. Qui plus est, les barricades et obstacles qui obstruent les rues de la ville et rendent périlleuse la navigation du joueur exigent de celui-ci une importante activité cartographique, ceci afin d'optimiser les trajets empruntés en fonction de ses différentes missions, des ressources dont il dispose et de ses compétences. Sa survie dépend strictement de sa capacité à se familiariser intimement avec le milieu dans lequel il évolue.

Dans *Cloud Atlas*, la complexité de l'écoumène est telle qu'elle occulte les relations d'interdépendance et d'interconnexion qui relient les individus entre eux et à leur environnement. Autrui devient donc altéré, chacun peinant à se reconnaître comme le membre d'une communauté écouménale, de sorte que cette dernière demeure à imaginer. La méconnaissance de cet « être ensemble » solidaire laisse le champ libre aux actes de prédation, soit la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement. L'incommunication et la destruction de l'écoumène président à la désorganisation sociale. En d'autres termes, il est question d'entropie humaine (section 6.6.5.). En mobilisant le motif de la Terre gaste, l'œuvre met en évidence une crise du système de représentation et appelle la communauté écouménale à se doter des outils cartographiques adéquats pour se reconnaître comme telle, c'est-à-dire comme une communauté *imaginée* et non plus à *imaginer*. Il s'agit de la condition nécessaire pour enrayer la prédation et, par là-même, rédimier cette Terre gaste en devenir qu'est l'écoumène extra-textuel du lecteur.

Dans *Enslaved* aussi, de la complexité de la ville il est mis un terme. De New York, il ne demeure que des ruines et la nature y a repris ses droits. Si elle présente à Monkey des obstacles physiques à surmonter, aucun n'exige des efforts et des habiletés qu'il ne saurait fournir. C'est que l'environnement lui offre des prises qu'il se sait en mesure de prendre, son corps animal se montrant en parfaite adéquation avec le monde dans lequel il évolue. Quant à la menace que représentent les robots – technique altérée – il la muselle à l'aide des outils technosymboliques idoines.

Dans les quatre œuvres, il est question de remettre le monde à l'échelle en réduisant la complexité ou en la maîtrisant. Il s'agit là des conditions pour que les personnages des romans et des jeux analysés puissent somatiser leur milieu et le réintégrer à même la structure bipartite de leur être. En d'autres termes, il est question de recosmiser le monde.

Les fictions médiévalistes témoignent d'un goût pour les milieux faiblement développés au plan technologique – techniquement démediés – par rapport aux milieux contemporains caractéristiques, par symétrie, d'une surmédiation technique. Le rapport à l'environnement s'y avère donc plus direct. Dans *The Maze Runner*, l'élevage et le travail de la terre dans le Bloc témoignent de cette démediation. Les créations biotechnologiques du WICKED (les Griffeurs et les géants lumineux) proscrivent néanmoins la pérennité de ce mode de vie. Dans la franchise *Dead Rising*, les manipulations génétiques du bétail donnent accidentellement naissance à un virus. La dévastation de l'écoumène qu'elle entraîne avec elle met en exergue les externalités négatives liées à la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement, soit une médiance acosmique, axiologiquement opposée à la figure cosmique qu'est Pachamama. Dans *Dead Rising 3*, les non-lieux morcellent le milieu urbain, créent des enclaves et nuisent à la circulation entre elles. Le roman *Cloud Atlas* assimile quant à lui une relation techniquement démediée à l'environnement au pôle axiologique (positivement connoté) de la sympathie universelle. Par contraste, il associe la surmédiation à la prédation et à la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement. C'est la technique moderne qui entraîne la dévastation des îles prémodernes de Chatham : l'implantation de la logique du marché donne lieu à la sur-chasse et à une surexploitation agricole, bouleversant de ce fait l'écosystème et mettant un terme au mode de vie autarcique des Moriori. Qui plus est, les bateaux britanniques permettent

aux Maoris de débarquer en grand nombre et de soumettre les habitants à l'esclavage. La colonie frugale vivant en marge de Nea So Copros s'oppose à la mégapole de Néo-Seoul, milieu devenu toxique où l'on réside désormais sous de vastes dômes préservant l'habitant de l'air libre pollué. Le mode de vie de la tribu de chevriers à laquelle appartient Zachry se présente comme un modèle pour les Prescients, qui envoient auprès d'eux l'ethnologue Méronyme pour en étudier les us et coutumes. Si les Prescients s'avèrent les derniers détenteurs de la technologie, ils n'en demeurent pas moins en voie d'extinction. Dans *Enslaved*, enfin, on voit la démediation technique à l'œuvre dans la pratique de la varappe : c'est à mains nues et à la force de ses bras et de ses jambes que Monkey surmonte les obstacles et les accidents du relief, défis que le jeu lui propose en grand nombre au cours de ses 14 chapitres. La surmediation passe à l'inverse par la persistance du comportement homicidaire des robots. Comme les Griffeurs dans *The Maze Runner*, ils font obstacle à l'instauration d'une communauté autarcique pérenne : ce sont eux qui détruisent la communauté de New Haven, présentée comme un écosystème équilibré et auto-suffisant.

La surmediation technique passe également par la représentation dysphorique de l'inversion. Non seulement la technique s'interpose entre l'habitant et son environnement, mais elle s'inscrit à même les limites de son corps animal, donnant lieu aux aberrations biotechnologiques de *The Maze Runner* et au cyberorganique Pyramide.

La technique, dans les œuvres de notre corpus, se présente comme altérée. Dans le premier tome de la pentalogie *The Maze Runner*, les aberrations biotechnologiques du labyrinthe semblent mues par une volonté propre. C'est que les Blocards confrontés à elles ne connaissent rien du protocole expérimental dans lequel elles jouent un rôle, ni de leurs créateurs. La chaîne de production des biens envoyés par le WICKED y est également altérée. Les objets fournis aux Blocards par monte-charge sont entièrement produits à l'extérieur de leur monde, c'est-à-dire hors du Bloc et du labyrinthe, de sorte qu'ils ne connaissent de la chaîne que le pôle de l'usage. La désaltération passe par la destruction du WICKED et de ses aberrations, d'une part, et par la maîtrise de la production par le biais de l'artisanat, de l'agriculture et de l'élevage, d'autre part. *Dead Rising* s'inscrit dans cette même logique à l'aide de la mécanique ludique des « combos ». Il s'agit de se réapproprier la technique altérée à l'aide du bricolage. La structure

formelle du jeu avalise cette réappropriation en conférant aux armes, véhicules et boissons de type « combo » une plus grande efficacité. La technique se voit également altérée par le biais de la figure du mort-vivant, cette entité antagonique qui symbolise les non-lieux en vertu d'un rapport synecdochique et dont l'intelligence en essaim la dote en apparence d'une volonté propre. Pour Nick Ramos, combattre les morts-vivants, dans un tel contexte, revient à réinscrire les non-lieux à même sa structure onto-géographique et, ce faisant, à les désaltérer. Les robots *d'Enslaved*, enfin, se reproduisent d'eux-mêmes et évoluent en fonction de leur environnement. Inféodés à des objectifs militaires humains dans un monde pré-catastrophique, ils semblent désormais adopter une logique qui leur est propre, inadéquate dans un monde post-catastrophique où la guerre a cessé et où l'espèce humaine qu'ils menacent est en voie d'extinction. La technique n'est que très localement désaltérée lorsque Trip reprogramme une libellule robotisée pour en faire un drone et dresser l'inventaire et la position des mines antipersonnel, tourelles mitrailleuses et robots qui s'interposent entre elle et l'objet de sa quête.

Nous avons vu aussi comment les œuvres du corpus traitaient de la complexité contemporaine. Parmi ses différentes manifestations figure la complexité symbolique vue comme interpénétration d'espaces aux statuts divers, soit la réalité souveraine (part épisodique des milieux) et les régions finies de sens. Elle implique, d'un côté, les questions de médiation et de surmédiation symbolique et, de l'autre, l'altération et la désaltération symbolique.

Le dispositif de recherche du WICKED, dans *The Maze Runner*, immerge les Blocards dans un simulacre : un Bloc et un labyrinthe faussement présentés tel un environnement naturel extérieur alors qu'en réalité, les sujets de recherche évoluent dans un milieu où s'opère un brouillage entre la réalité souveraine et des régions finies de sens, pénétré qu'il est d'illusions d'optique donnant lieu à une surmédiation. Avant et pendant la traversée des Terres brûlées, on induit chez les Blocards de fausses perceptions visuelles, haptiques et olfactives, de sorte qu'ils oscillent entre un rapport immédiat avec le monde et un rapport médiat, dans une hybridation de lieux sémantiques et épisodiques aux limites indécidables. Qui plus est, on surajoute à la réalité souveraine la région finie de sens du jeu : les sujets évoluent dans un jeu de rôle lorsqu'ils interagissent à leur insu avec des acteurs incarnant des personnages. Ceux-ci (pensons à Jorge et Brenda) se voient chargés par le WICKED d'orienter le cours des événements et de provoquer de

nouveaux schémas mentaux chez les sujets pour les besoins de la recherche. L'indétermination des frontières entre la réalité souveraine et les régions finies de sens donne lieu à un « être entre les espaces » dysphorique d'où découle de l'incertitude ontologique. Ces régions finies de sens dans lesquelles les Blocards évoluent s'interposent entre l'environnement et eux; ils ne sont plus en mesure de l'appréhender de manière immédiate. Le jeu, les illusions d'optique et l'induction de fausses perceptions entraînent une surmédiation symbolique. Qui plus est, la part sémantique des milieux, sans prétendre se substituer pleinement à sa part épisodique – à l'inverse de la simulation de Pyramide, par exemple – en devient néanmoins indissociable. Les régions finies de sens persistent, et complètent la réalité souveraine, ne s'évanouissant pas lorsqu'il y a défaut d'attention de la part de l'habitant et s'autonomisant donc vis-à-vis de lui. En ce sens, il est question ici non seulement de surmédiation, mais également d'altérisation. L'incapacité des Blocards à départager réalité souveraine et régions finies de sens, part épisodique et sémantique du milieu, provoque une incertitude ontologique. La fin des expériences du WICKED et la reconduction de l'organisation du Bloc dans un érème à « culturer » exempt de tout simulacre, à la fin du troisième tome, débouche sur une démédiation et une désaltérisation symbolique.

Dans *Enslaved* également, la complexité symbolique de l'écoumène contemporaine doit être surmontée et se situe au centre de la rhétorique utopique du jeu. Il y est question, là aussi, d'interpénétration d'espaces aux statuts divers : ceux de la réalité souveraine (part épisodique des milieux), de même que cette région finie de sens qu'est le monde nostalgique simulé par Pyramide (part sémantique). Ce dernier relève de la surmédiation symbolique, en ce sens qu'il s'interpose entre l'environnement et l'habitant, au point où ce dernier perd tout contact avec lui. De plus, il y est question d'altérisation, puisque la simulation ne se rapporte plus à la réalité souveraine à laquelle elle prétend se substituer. À la table rase de la ville répond, au terme d'*Enslaved*, une démédiation symbolique, soit la disparition de la simulation et de l'hyperréalité. Celles-ci s'opposent à un rapport immédiat de l'habitant à l'environnement et donc à une prédominance de la part épisodique des milieux sur sa part sémantique.

Dans l'œuvre transfictionnelle de Mitchell, enfin, il n'est pas à proprement parler question de surmédiation symbolique. Au contraire, c'est par le concours du symbolique (dispositif narratif et conjointure) que les rapports de solidarité entre les membres de la communauté écouménale, et

entre ces membres et leur environnement, sont mis en exergue. Par le recours au symbolique, on tente ainsi de réinstaurer une médiance cosmique pour pallier l'acosmie d'un monde contemporain où l'on ne reconnaît plus la sympathie universelle. Dans ces romans, il ne saurait non plus être question d'altérisation symbolique. Si les personnages évoluent dans un multivers caractérisé par l'intercommunication de mondes au statut ontologique distinct, où la distinction entre la réalité souveraine et les régions finies de sens sont brouillées, indéterminables, il ressort bel et bien une forme d'incertitude ontologique. Néanmoins, cette dernière n'intervient qu'à travers une série de jeux métafictionnels dont la fonction consiste moins à créer un effet dysphorique qu'à exercer sur le lecteur une force centrifuge l'incitant à se distancier de l'œuvre, et à en appliquer la thèse dans son propre monde (extra-diégétique). Autrement dit, il n'est pas question de réduire la complexité symbolique de l'écoumène du lecteur, mais de se doter des outils cartographiques qui lui permettront de faire d'une communauté écouménale à *imaginer* une communauté *imaginée*, condition nécessaire pour contrer les effets délétères de la consommation insoutenable d'autrui et de l'environnement, de même que l'avènement d'une Terre gaste.

La recherche de cosmicité qui sous-tend les romans de Mitchell, on la trouve également à l'œuvre dans la pentalogie *The Maze Runner* et les jeux *Dead Rising 3* et *Enslaved*. Dans *Dead Rising 3*, elle s'exprime à travers le carnaval et le réalisme grotesque. Le comportement des psychopathes rend compte de tentatives pathologiques de franchissement des frontières entre les corps et entre le corps et le monde, dans le cadre d'une médiance marquée par la mise à distance d'autrui et de l'environnement. Cette ambition se réalise de manière non pathologique lorsque le joueur, par le biais de Nick Ramos, constitue autour de lui une communauté cinétique, somatise les non-lieux et se réapproprie les objets qui peuplent son quotidien pour les inscrire dans un ordre simple et inambigu.

Dans *The Maze Runner*, la recherche de cosmicité passe elle aussi par la création d'une communauté cinétique. Elle se présente comme ordonnée et inambigue, et son réancrage en un éréme à culturer lui offre le potentiel de croître par le travail de la terre et la réappropriation de la chaîne de production des biens.

Dans *Enslaved*, enfin, la cosmicité vient avec la fin de l'altérisation : après la neutralisation de Pyramide – de la surmédiation symbolique – un rapport immédiat à l'environnement redevient possible. Les survivants libérés de leur captivité, cessant de vivre dans un simulacre de monde pré-catastrophique, se voient également libres de recomposer de nouvelles formes de socialité. À ce titre, l'autarcique communauté de New Haven représente un modèle pour la reconstruction d'un monde nouveau.

Dans les quatre cas, il s'agit de mettre à l'échelle l'être et le monde, de faire en sorte que l'existence humaine atteigne « sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (Berque 2000b, p. 157). Si « [p]rivé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables » (Berque 2008b, p. 1), on peut dire, dans le cadre d'une médiance cosmique, que retrouvant sa place dans un monde désaltérisé, le sujet cesse d'absolutiser sa propre subjectivité, réduisant du coup l'écart qui le sépare des choses et de ses semblables. Dès lors, il est question de recosmisation du monde, et les fictions écouménales* de notre corpus témoignent, à travers un médiévalisme nostalgique, d'un goût pour une médiance marquée par une nouvelle cosmicité. Axiologiquement, elles expriment par le biais d'une rhétorique utopique une tension entre une médiance contemporaine acosmique et dysphorique et une médiance alternative cosmique et euphorique.

À ce stade, nous pouvons répondre à notre question de recherche principale et avancer – dans les limites de notre corpus et de la perspective mésocritique – que le goût pour le Moyen Âge réside dans le caractère cosmique que l'on impute à son habiter. Sa présence au sein d'œuvres post-catastrophiques contemporaines témoigne donc d'un fantasme de recosmisation du monde.

D'un tel fantasme, un mésogramme en rend compte, que nous avons élaboré dans les deuxième et troisième parties de notre thèse. Il se décline en cinq dimensions interdépendantes de l'habiter. « L'être dans l'espace » contemporain est marqué par une consommation insoutenable de l'environnement et un rapport techniquement et symboliquement surmédié entre l'habitant et le monde habité. « L'être dans l'espace » alternatif promu par les œuvres post-catastrophiques médiévalistes se présente à l'inverse comme écologiquement soutenable et démédié. La

surmédiation donne lieu à un écoumène complexe qu'il s'agit de mettre cognitivement à l'échelle. Aussi doit-il être ordonné lorsqu'il n'est pas simplement question de faire table rase de la complexité. Être dans un tel espace exige de l'habitant qu'il fasse avec la complexité et mobilise les outils nécessaires à sa réduction, c'est-à-dire qu'il s'adonne à un exercice de cartographie cognitive afin d'y évoluer sans heurt. Cartographier le monde et sa complexité suppose également un « être ensemble dans l'espace », car somatiser le milieu, c'est somatiser autrui, le reconnaître en tant que partie intégrante de son corps médial. L'« être ensemble dans l'espace » implique un « faire dans l'espace » : c'est en raison de la mobilité exacerbée d'un habiter mondialisé que les non-lieux se multiplient et se fondent dans la conjoncture contemporaine. Les communautés cinétiques représentent un mode de sociabilité *ad hoc* répondant à ce phénomène : il s'agit de surmonter les divisions et les enclavements malgré et grâce aux non-lieux de la mondialisation. Ces communautés naissent de la mobilité et sont en attente d'un réancrage géographique dans un lieu eutopique où il devient possible d'habiter sur de nouvelles bases : dans un écoumène désaltérisé, démedié, à l'échelle humaine. Enfin, qui dit surmédiation et altérisation symboliques dit habiter de manière problématique entre les espaces, c'est-à-dire entre la réalité souveraine et des régions finies de sens qui cherchent à s'autonomiser et à se substituer à elle. La mise à l'échelle cognitive du monde vise à dompter la complexité symbolique pour y naviguer de manière harmonieuse, loin de toute incertitude ontologique.

Le mésogramme de la recosmisation s'inscrit dans le cadre d'une rhétorique utopique. Il rend compte d'un phénomène de permanente intercommunication entre les mondes diégétiques du corpus et la conjoncture présente. Certaines œuvres mettent une telle intercommunication en évidence par le biais de discours métafictionnels* (romans de Mitchell) ou métaludiques (*Enslaved*). Les romans de Mitchell, *Cloud Atlas* en particulier, montrent que la Terre gaste ne peut être rédimée qu'en dehors des limites de son monde diégétique. *Enslaved* met en abyme l'acte de jouer et la question de la déconnexion. À l'inverse, *The Maze Runner* et *Dead Rising 3* ne rendent pas cette intercommunication aussi explicite. Ainsi, aucune stratégie métatextuelle (pensons aux métalepses mitchelliennes) n'exerce sur le lecteur une force centrifuge l'exhortant à émerger hors du monde diégétique.

Cette forme d'intercommunication s'accompagne d'une autre entre les médiévalismes. Du coup, les œuvres ont valeur de palimpsestes. Ainsi de *Cloud Atlas* lorsqu'il mobilise dans ses lignes des hypotextes médiéval (*Le Conte du Graal*) et médiévaliste (*The Waste Land*), ou bien des intertextes, à l'instar de *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* de Gibbon, un ouvrage historique contribuant à construire le Moyen Âge comme une période de résurgence de la barbarie. Il s'agit alors de mettre au jour ces textes et de les réarticuler aux stratégies rhétoriques des œuvres à l'examen.

Ce qui est vrai pour les médiévalismes l'est également pour les discours et textes en général. Nous avons constaté, par exemple, que la figure du mort-vivant, dans *Dead Rising 1*, métaphorise l'adepte du régime carné, et que la dévastation qu'elle entraîne survisibilise les externalités négatives en découlant. Cette figure rhétorique fonctionne pour peu que le mésocriticien débusque les cotextes accompagnant le jeu, dans lesquels on associe étroitement la pollution environnementale à l'élevage intensif.

Toute lecture palimpsestuelle d'une œuvre nécessite que l'on balise son écosystème transtextuel (section 5.3.2.4.6.), soit la constellation des textes gravitant autour d'elle et en l'absence desquels l'analyse mésocritique perdrait une importante source de données se rapportant aux mondes diégétiques à l'examen. Ainsi, par exemple, des paratextes d'*Enslaved* : la galerie d'illustrations accompagnées de légendes appuyant le caractère pastoral de New York (Namco Bandai Games 2010a, b) et les entrevues données par Tameem Antoniades sur sa dimension « post-post-apocalyptique » (Purchase 2009a, b).

À cette lecture palimpsestuelle s'ajoute la question de l'intermédialité. Les mondes diégétiques, mésogrammes, motifs mésogrammatiques et relations écouménaes se construisent dans la rencontre des différents systèmes médiatiques, suivant une dynamique intermédiaire. Cela est vrai à l'échelle d'une seule œuvre quand *Enslaved* simule les opérateurs de modalisation du médium cinématographique (référence intermédiaire), par exemple (section 10.4.). Ces opérateurs contribuent à mettre entre parenthèses les réminiscences induites par Pyramide dans l'esprit de Monkey et entraînent une déréalisation de l'expérience du milieu. Cette forme d'intermédialité entre donc en jeu lorsqu'on aborde l'altérisation symbolique et la distinction entre les parts

épisodique et sémantique des milieux. Lorsqu'un monde diégétique, un mésogramme, des relations écouménaes ou un motif mésogrammatique circule entre les médias (que ce soit au sein d'une même œuvre transmédiate ou entre des œuvres indépendantes et appartenant à des médias distincts), il est question d'intermédialité formelle – ou de « transposition médiatique* » dans la typologie de Rajewsky (2005). Aucun ne se montre spécifique à un médium en particulier, ce qui favorise une circulation transmédiate. Toutefois, chaque médium le travaille en fonction de ses spécificités. Par exemple, dans *Dead Rising*, la désaltérisation de la chaîne de production des biens passe par la mécanique du combo. Au plan de la rhétorique procédurale, la souhaitabilité de la désaltérisation se traduit par un avantage en termes de jouabilité, c'est-à-dire un accroissement de la durabilité et de la puissance des armes produites grâce à cette mécanique, notamment. Dans le premier tome de la pentalogie *The Maze Runner*, la souhaitabilité de la désaltérisation passe par une évaluation positive de l'organisation du travail dans le Bloc émise par Thomas (protagoniste du roman). La richesse d'un discours mésocritique tel que celui schématisé par le mésogramme de la recosmisation passe en grande partie par la pluralité des stratégies médiatiques mobilisées lors de son émission.

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES SUR LA MÉSOCRITIQUE ET FUTURES AVENUES DE RECHERCHE

Nous nous sommes intéressé, dans ces pages, au médiévalisme de l'extrême contemporain dans le cadre strict, et somme toute limité, de la fiction post-catastrophique. Cela nous a mené à concevoir le goût actuel pour le Moyen Âge sous la forme d'un fantasme de recosmisation, un fantasme qui témoigne d'un certain malaise de l'habiter contemporain. Notons que l'habiter mis au jour dans notre corpus – la médiance mise en configuration dans ses différentes œuvres – fait l'impasse sur de nombreux enjeux, et ce, faute du temps et de l'expertise requises pour les traiter : quel éclairage supplémentaire l'adjonction d'une perspective féministe apporterait à l'analyse du mésogramme de la recosmisation, par exemple ? Remettrait-elle en question ledit mésogramme ou, au contraire, l'appuierait-elle ? Qui plus est, les œuvres que nous avons sélectionnées sont exclusivement masculines, malgré quelques références ponctuelles – mais trop souvent discrètes – à d'autres produites par des femmes, à l'instar des romans de Margaret Atwood, Susanne Collins, Lois Lowry, Kass Morgan et Veronica Roth. Enfin, le corpus ne

retient que des œuvres occidentales, issues de cultures anglosaxonnes (États-Unis, Canada³³⁶ et Grande-Bretagne). Ainsi, nous faisons l'impasse sur les fictions post-catastrophiques conçues hors de cette aire culturelle restreinte, de même que sur les formes d'habiter qu'elles expriment et qui leur sont propres. Pourtant, l'Asie se montre friande de telles fictions, comme en témoignent les œuvres japonaises *Akira*, *Appleseed*, *Battle Royale*, *Cagaster of an Insect Cage*, *Ergo Proxy*, *Fist of the North Star*, *Nausicaä de la vallée du vent*, *Neon Genesis Evangelion*, *Nier*, *Nier: Automata* et *Xenoblade Chronicles X*, ou le film sud-coréen *Snowpiercer*. C'est également le cas de l'Europe continentale, avec *Hell*, *L'autoroute sauvage*, *Le Monde d'Arkadi*, *Metro 2033*, *Résilience*, *Seuls*, *The Rain* et, récemment, du Brésil, avec la série télévisée *3%*. À ce titre, une analyse interculturelle du mésogramme de la recosmisation reste à faire.

Convoquant l'ange de l'Histoire de Benjamin, Bauman (2017) considère que l'aspiration (e)utopique constitue ce par quoi l'on porte son regard vers le futur afin d'échapper à l'obscurité du passé, alors que la rétrotopie désigne, à l'inverse, une fuite nostalgique vers le passé par crainte du futur. A priori, l'obsession des publics pour les récits post-catastrophiques des dernières décennies semble bel et bien constituer un repli vers le passé en vue de conjurer le futur et le lot d'angoisses qui l'accompagne, conduisant chacun à chercher dans le réconfort d'époques révolues ce que l'avenir a cessé, semble-t-il, de lui promettre. L'actualité, ponctuée quotidiennement de constats pessimistes sur le réchauffement climatique, teintés par une forte éco-anxiété, les mouvements de réfugiés, la montée de l'extrême droite, les discours identitaires et les exactions commises par des individus dogmatiques issus de tous les horizons idéologiques, dessine en effet un devenir bien sombre que d'aucun qualifierait de dystopique. Pourtant, s'il est une leçon que la fréquentation de quelques centaines d'œuvres post-catastrophiques contemporaines nous a apprise, c'est que leurs auteurs, aussi défaitistes et alarmistes soient-ils, répugnent à créer des mondes cacotopiques et témoignent d'une incapacité à dépeindre une fin sans appel de l'Humanité. Chaque récit esquisse, d'un trait plus ou moins appuyé, un horizon d'espoir, et témoigne, après tout, d'un certain optimisme qui motive la recherche de solutions. Chacun y va de sa propre cure, sinon pour traiter l'entropie, du moins pour la faire reculer de

³³⁶ La franchise *Dead Rising* est issue du Japon, mais c'est un studio vancouverois qui a développé la majeure partie de ses jeux, dont le troisième volet. Qui plus est, les bandes dessinées et les films *Watchtower* et *Endgame* constituent des productions américaines.

quelques pas. Comme le montrent les œuvres que nous avons analysées, il n'est pas question de se laisser figer – calcifier – par la nostalgie, ni de pleinement s'adonner à la rétrogression, car les utopies nostalgiques, comme toutes les utopies, recèlent un regard « paraspectif » en ce qu'elles interrogent les « possibles latéraux » (Ruyer 1950, p. 9) et ne se cantonnent pas à une nostalgie du temps présent (Jameson 2005). Elles se montrent rétives à demeurer suggestionnées par des passés idéalisés et savent, quand il le faut, embrasser de leur regard le futur – aussi anxiogène soit-il –, faisant mentir Bauman au passage.

Les fictions post-catastrophiques témoignent d'un malaise de l'habiter, et la mésocritique se dote des outils idoines pour en rendre compte. Mais cette dernière doit se montrer apte, également, à tenir compte des options proposées par ces fictions et leur dimension créative. Rien n'a été dit sur le caractère politique de la mésocritique jusqu'ici. Il est sans doute opportun d'aborder maintenant la question. Si l'on se projette dans l'environnement en fonction de la manière dont on se le représente, toute conception de l'habiter constitue en germe une prophétie autoréalisatrice, comme c'est le cas avec la cybernétique et les villes intelligentes (à l'instar de Songdo, en Corée du Sud, et de Masdar, à Abou Dhabi), auxquelles elle donne lieu depuis plusieurs années (voir, notamment, Picon 2013). Mettre au jour l'habiter tel que le donnent à lire et le travaillent les différents discours constitue une étape vers une meilleure compréhension des enjeux qu'il soulève, en particulier en termes d'être-ensemble et d'être-sur-Terre. À ce titre, beaucoup reste à faire sur la question de l'amenuisement de l'espace commun sous la pression de l'urbain généralisé et la disparition de la ville à proprement parler (voir Hénaff 2008), de même que les contre-propositions répondant à un tel constat, ou encore sur les modalités de l'habiter dans des milieux de plus en plus régis, surveillés et gouvernés par des algorithmes, des milieux où interagissent toujours plus finement de l'humain et du non humain, du matériel et de l'immatériel.

Le rôle de la mésocritique pourrait bien être, alors, de rendre compte en les relayant auprès de l'opinion publique des discours sur l'habiter et, parmi eux, ceux qui offrent une alternative, notamment, au repli identitaire, au sectarisme et à la consommation moralement insoutenable d'autrui et de l'environnement. Peut-être serait-il nécessaire de jouer en esprit le jeu des utopistes

– quitte à être taxé en retour de naïf – et d’envisager la possibilité d’une communauté écrouménale pleinement imaginée, afin de voir où cela pourrait mener...

Quelques avenues de recherche

La question du goût pour le Moyen Âge nous a conduit à mettre en place les fondements de la mésocritique. Il convient désormais de faire sortir cette dernière du cadre strict d’où elle est issue et d’explorer de nouvelles avenues de recherche. Si elle a été appliquée jusqu’ici à des œuvres de fiction³³⁷ appartenant à la culture de genres, elle a été conçue de manière à pouvoir interroger également des discours et des récits non fictionnels (ouvrages de vulgarisation scientifique, récits journalistiques, etc.) ainsi que des œuvres de fiction situées hors de la culture de genres.

Qui plus est, lorsqu’il s’agit d’aborder l’habiter comme un « faire avec l’espace » et, plus précisément, comme une aptitude à naviguer au sein de l’écroumène, la mésocritique s’avère pertinente pour comprendre le rôle des médias en tant qu’outils techno-symboliques, soit comme des auxiliaires mobilisés par les habitants dans la cartographie cognitive de leurs milieux. Dès lors, plusieurs questions peuvent être posées. Comment, par exemple, les médias typifient-ils le monde pour en réduire la complexité? Quelles pertes et quels gains résulte-t-il de cette « synthèse de l’hétérogène » (Ricœur 1983, p. 9) à laquelle ils concourent? Et dans quelle mesure entraînent-ils une somatisation harmonieuse ou dysharmonieuse du monde? Des objets d’étude émergent, parmi lesquels figurent les assistants personnels intelligents (*Cortana*, *Alexa*, *Siri*...), des objets nécessitant le rapprochement de la mésocritique avec les *critical algorithm studies* et la sociologie des usages, ceci afin de déterminer dans quelle mesure les imaginaires science-fictionnel (en particulier *cyberpunk*) et cybernétique, mais également les exercices futurologiques et prospectivistes, influencent ou non les usages de ces dispositifs.

Plusieurs avenues de recherche se dessinent donc. Dans la continuité de la présente thèse, il serait opportun d’étudier le traitement de la cosmicité opéré dans les fictions *cyberpunk* et *proto-cyberpunk* (*Blade Runner*, *Cyberpunk 2077*, *Johnny Mnemonic*, *L’Incal*, *Remember Me*, *Neuromancer*, *The Fifth Element*, *The Matrix*, etc.), de même que la manière dont elles mettent en

³³⁷ À une exception près, soit l’environnement numérique non fictionnel *Arcadia*, de *Second Life* (Duret 2017c).

configuration les milieux urbains et leur habiter, entre les figures de la ville des flux (Mongin 2013), de l'écouménopole (Doxiadis 1974) et, en nous appuyant sur Lefebvre (1971), ce que nous pourrions qualifier de « Cybernanthropolis ». S'il est question de faire table rase de la complexité de l'écoumène dans les fictions médiévalistes, les œuvres *cyberpunk*, à l'inverse, poussent cette même complexité à son extrême limite tout en mettant en lumière les outils techno-symboliques favorisant la navigation dans ces milieux hors d'échelle.

D'autres objets d'étude que pourrait envisager la mésocritique seraient les relectures *steampunk* (*La Cité des enfants perdus*, *Mortal Engines*, *The Difference Engines*, *Vidocq...*) et *dieselpunk* (*Airboy*, *The Rocketeer*, etc.) de l'industrialisation victorienne et de l'entre-deux-guerres, de même que les discours réflexifs et critiques qu'elles portent sur la société dite « postindustrielle ». Après le goût pour le Moyen Âge, il serait également intéressant d'interroger le goût pour les objets, l'esthétique et le mode de vie rétro (l'Amérique de la Guerre froide dans les jeux vidéo de la franchise *Fallout*, la ville Art déco de *BioShock*, l'architecture stalinienne de *Metro 2033*, les années 1980 de *The Americans*, *Stranger Things* et des épisodes *San Junipero* et *Bandersnatch* de la série télévisée *Black Mirror*) ou pour le rétrofuturisme (*Philip K. Dick's Electric Dreams*, *Electropolis*, *Maniac*, *Mister X*, *Terminal City*, « The Gernsback Continuum ») à la lumière de la mésocritique, comme nous l'avons fait pour la trilogie romanesque *Wayward Pines* (Duret 2019).

Mais, en amont de ces recherches, il reste encore à décrire les modalités d'une rhétorique spatiale en général et d'une rhétorique de l'habiter en particulier, de même qu'une typologie des différentes configurations par le biais desquelles mésogramme et motifs mésogrammatiques s'articulent dans les fictions écouménaes. En bref, la thèse que nous proposons se présente moins comme le compte-rendu de nos recherches que comme un programme de longue haleine à mettre en application ou, mieux, un champ des possibles à actualiser...

GLOSSAIRE

Acosmie : voir *Cosmicité*.

Affordance : caractéristique d'un objet suggérant certaines actions spécifiques à celui qui s'en sert en raison de sa configuration (Gibson 1977; Norman 2013 [1988]). Sur ce modèle, les affordances architecturales des jeux vidéo suggèrent un mode de circulation à ceux qui y naviguent. Qui plus est, en vertu de l'affordance, certains objets vidéoludiques suscitent certaines actions de la part du joueur préférablement à d'autres (Mateas 2001). Par exemple, il est attendu que le joueur se serve d'un lance-roquettes pour abattre des ennemis ou des obstacles physiques en raison des affordances de l'arme, et non qu'il utilise celle-ci pour se propulser dans les airs en tirant sur le sol, sous ses pieds.

Altérisation : l'acosmie moderne, selon Berque (2000b), entraîne une « altération » de la nature, terme entendu au sens d'*alterare*, soit rendre autre (*alter*) ce qui fait partie de l'être de l'humain. En d'autres termes, il est question de rendre étranger à l'être ce qui lui appartient en tant que composante de sa part médiale. Afin de prévenir toute confusion avec la signification courante du terme, soit l'action de dénaturer ou de modifier quelque chose par rapport à son état normal, nous préférons l'emploi du mot « altérisation ». La mésocritique distingue les altérisations technique, symbolique, de la nature et médiale (voir les pages 232 à 241).

Anti-utopie : voir *Contre-utopie*.

Apocryphe, texte apocryphe : voir *Canon*.

Architextualité : « ensemble des catégories générales, ou transcendantes – types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc. – dont relève chaque texte singulier » (Genette 1982, p. 7).

Atlas personnel : en référence à « l'encyclopédie du lecteur » d'Eco (1985), l'atlas personnel désigne la mémoire des lieux qu'un individu acquière au cours d'une vie et qu'il mobilise dans ses navigations quotidiennes, y compris les lieux textuels qu'il fréquente (par exemple, la ville fictive de Gotham City). Les données de l'atlas personnel concourent à la chorophanie (voir, ci-dessous, l'entrée du même nom).

Auto-intertextualité homodiégétique : le terme « auto-intertextualité » désigne la relation intertextuelle liant entre elles deux œuvres produites par un même auteur (Gouaux 2006). L'auto-intertextualité homodiégétique rend compte de l'appartenance de deux œuvres liées auto-intertextuellement à un même monde diégétique. Enfin, il est question d'intertextualité homodiégétique lorsque deux œuvres produites par des auteurs différents se rapportent au même monde.

Autotextualité : forme d'intertextualité rendant compte des rapports qu'un texte entretient avec lui-même, à l'instar de la mise en abyme. Il s'agit d'un phénomène d'autocitation ou d'autoréférence (Dällenbach 1976).

Cacotopie : si l'utopie est entendue comme la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre, la cacotopie, elle, désigne la *matérialisation d'un principe d'appréciation négative de la conjoncture présente dans un espace-temps autre sans possibilité améliorative*. En d'autres termes, la cacotopie constitue un espace-temps mauvais, dépourvu de tout horizon d'espoir, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur des limites de l'œuvre cacotopique.

Canon : terme issu, entre autres, des discours de fans et de l'industrie du divertissement. Désigne l'ensemble des textes concourant officiellement à l'élaboration du monde fictionnel d'une franchise transmédiatique suivant des critères d'authenticité et de légitimité, mais également de qualité et de cohérence fictionnelle (Parker 2013, p. 164). Cela inclut les expansions avalisées par les détenteurs des droits de propriété intellectuelle de la franchise. Le canon s'oppose au fanon, soit l'ensemble des textes se rapportant au monde fictionnel d'une franchise, textes produits par des fans qui n'en détiennent pas les droits de propriété intellectuelle. Il s'oppose plus largement aux textes apocryphes (produits dans ou hors d'une franchise), dont les éléments fictionnels ne participent pas officiellement à l'élaboration du monde fictionnel, à l'instar des versions, puisqu'elles proposent des événements fictionnels alternatifs contrevenant à l'exigence d'une cohérence narrative.

Cartographie cognitive : production, par un sujet individuel, d'une représentation situationnelle de cette totalité non représentable que représente l'ensemble des structures de la société (Jameson 2007 [1992]). La cartographie cognitive conceptualisée par Jameson s'inscrit dans une problématique politique de l'espace social du capitalisme tardif. Nous articulons ce concept dans le cadre de l'habiter, où la cartographie cognitive désigne la production, de la part de tout habitant, de l'écoumène en vue de faciliter sa navigabilité ou, en d'autres termes, de s'habiller à habiter.

Chorophanie : « choro- » provient du grec ancien *χώρα* (*khóra*), soit « lieu », et « phanie », de *φαίνειν* (« phainen »), signifiant « faire paraître ». La chorophanie désigne l'apparition d'un lieu que l'on considère comme réel le temps que dure l'attention qu'on lui porte. Il résulte de la rencontre d'un individu et de son atlas personnel avec un dispositif médiatique.

Cinématique : généralement, les jeux vidéo proposent une alternance de séquences interactives et non interactives. Dans le premier cas, les actions du joueur, traduites sous forme de données entrantes, modifient la configuration du jeu et se présentent à lui sous la forme de rétroactions affichées à l'écran (données sortantes). Lors des séquences non interactives, les données entrantes n'entraînent aucune rétroaction. Le joueur devient momentanément un simple spectateur des séquences animées affichées à l'écran, sur le déroulement desquelles il ne possède aucune influence. Parmi ces séquences figure la cinématique (ou « *cutscene* », en anglais). Elle constitue une séquence animée, non interactive, et adopte le langage cinématographique afin de transmettre au joueur un contenu d'ordre narratif ou un aperçu général du lieu dans lequel se trouve son personnage ou des personnages non joueurs (c'est-à-dire des personnages contrôlés par le jeu). On la retrouve généralement en introduction ou en conclusion d'un jeu ou de l'un de ses niveaux.

Communauté cinétique : communauté mobilitaire construite dans et par le mouvement. La communauté cinétique ne repose pas sur la base d'un lieu donné, mais bien plutôt sur une

trajectoire et la constitution d'un nouvel être-ensemble marqué par la fin de la ségrégation des localités par les non-lieux. Dans les fictions catastrophiques et post-catastrophiques, il s'agit d'un principe d'organisation de la socialité qui persiste alors que s'effondrent les enclaves néguentropiques.

Communauté écouménale : dans le cadre de la mésocritique, il s'agit d'une communauté reposant sur les liens de solidarité unissant les habitants en un écoumène partagé. Elle constitue une vaste trame composée d'individus interconnectés et interdépendants, et relève d'une convivialité à l'échelle planétaire. Le sentiment d'appartenir à une communauté écouménale n'émerge que lorsque les habitants ont conscience des relations d'interconnexion et d'interdépendance qui les unissent entre eux au sein de l'écoumène. Sans cette conscience, la communauté demeure à *imaginer*. Lorsque cette conscience se montre effective, il est question de communauté *imaginée*. La transformation de l'une à l'autre passe par l'utilisation d'outils technosymboliques aptes à produire une carte cognitive de l'écoumène.

Complexité : caractère de ce qui est complexe, c'est-à-dire ce qui est marqué « par un haut degré de connexité et l'interpénétration d'espaces aux divers statuts » (Fort-Jacques 2007, p. 254). Pour compléter la définition, la connexité désigne le « [l]ien entre les composantes d'un réseau » (Offner 2003, p. 198), une propriété des réseaux. Elle rend compte des relations, c'est-à-dire des lignes entre des points (les nœuds d'un graphe). En géographie, suivant Offner (2003), la connexité désigne ce qui établit des liaisons entre objets territoriaux, entre lieux, dont les caractéristiques peuvent être hétérogènes (par exemple : les infrastructures de transport associent des infrastructures routières, ferroviaires, fluviales, etc.). Tout graphe est alors dit connexe s'il existe une voie menant de tout point à tout autre point, de sorte que chacun se trouve en situation d'interrelation.

Contre-utopie : aussi appelée « anti-utopie », la contre-utopie s'oppose à la prétention utopique, à ses propositions, ses projets, ses plans, son programme, etc. Si, comme l'écrit Munier (2013) « toute utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle, la contre-utopie déclare d'emblée l'inanité d'un tel projet [...] [et] l'auteur d'une contre-utopie emprunte le procédé de l'utopie – la fiction d'une cité parfaite – pour la ridiculiser » (p. 118-119).

Corps animal, corps médial : l'être humain, suivant Watsuji (2011 [1928]), se caractérise par une structure ontologique dissymétrique qui consiste en « la bipartition de [...] [son] être en deux “moitiés” qui ne sont pas équivalentes, l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole, l'autre constituée [...] [d'un] corps animal » (Berque 2000b, p. 128). Le corps animal constitue la part interne, physiologiquement individualisée de l'être, et le corps médial, sa part composée des relations techniques et symboliques qu'il entretient avec l'environnement; elle est diffuse dans le milieu.

Cosmicité : pour Augustin Berque (2008b), la cosmicité rend compte d'un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent sont en correspondance à toute échelle, chaque personne y trouvant sa place. À l'inverse, l'acosmie constitue un manque radical de cosmicité. Liée intimement à la modernité, elle aliène les êtres humains des choses et fait de celles-ci des systèmes d'objets indépendants de leur existence. Dans le cadre de la mésocritique et du

mésogramme de la recosmisation, la cosmicité caractérise un écoumène et son habiter cognitivement à l'échelle, de même qu'écologiquement et moralement soutenable, où les intermédiaires que le monde contemporain – moderne – dresse entre les communautés et entre l'individu et son environnement, conçus comme générateurs d'une forme d'aliénation, sont mis à bas.

Croisement : procédé transfictionnel par lequel deux ou plusieurs mondes fictionnels autonomes se rencontrent. C'est le cas dans le jeu vidéo *Lost Planet II*, par exemple, où figurent des personnages issus des mondes de *Gears of War* et *Dead Rising*.

Démédiation : en mésocritique, la médiation, telle que nous l'avons mise au jour dans les œuvres médiévalistes, constitue une manifestation textuelle du mésogramme de la recosmisation et se présente comme une catégorie de relations écouménaes. Par « médiation », il faut entendre « ce qui sert d'intermédiaire » et, par là même, ce qui s'interpose entre A et B tout en les liant l'un à l'autre. Dans ce cadre très précis, la médiation ne remplit pas une fonction facilitatrice, contrairement à ce que laisse penser l'une de ses acceptions courantes, qui en fait un arbitrage, une conciliation. Elle constitue plutôt un filtre, un écran, ou encore un obstacle à une relation directe entre A et B. Suivant cela, la médiation (ou plus précisément la « désintermédiation ») représente la recherche d'une expérience « médinée » du monde, c'est-à-dire une expérience plus proche de l'environnement et d'autrui – une expérience de la coprésence –, soit une relation la plus faiblement filtrée possible sur les plans symbolique et technique. L'inverse de la médiation est la « surmédiation » (ou « surintermédiation »), qui désigne une hypertrophie des dispositifs techniques et symboliques qui s'interposent entre un individu et son environnement, de même qu'entre l'individu et autrui. Dans les œuvres de notre corpus, la surmédiation s'exprime sur le ton de la dysphorie, alors que la médiation s'exprime, à l'inverse, sur celui de l'euphorie. L'une et l'autre constituent les deux faces d'une même pièce, une réaction face à ce qui est perçu comme les excès du monde contemporain que sont le sentiment d'aliénation éprouvé, d'une part, devant la complexification et l'abstraction croissantes de l'organisation sociale et de ses dimensions constitutives (politique, économique, juridique, médiatique, technologique, etc.) et, d'autre part, devant les intermédiaires qui s'immiscent entre les individus dans leurs relations interpersonnelles et entre les individus et leur environnement, tels que les dispositifs médiatiques et de transport, les corps de lois, les procédures administratives, etc.

Désaltération : en mésocritique, la désaltération rend compte de la réinscription dans l'être de l'humain de ce qui, dans son corps médial, avait été rendu étranger en raison de l'acosmie moderne. Voir aussi *Altération*.

Dys-somatisation : voir *Somatisation*.

Dyschronie : voir *Uchronie*.

Dystopie : sous-ensemble de l'utopie, il s'agit d'une « société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement pire que la société dans laquelle il vit » (Sargent 2005, p. 9). En nous référant à notre définition de l'utopie (voir ci-dessous), l'espace-temps dystopique matérialise au premier

chef le principe d'appréciation négative de la conjoncture présente tout en esquissant le principe amélioratif sous la forme d'un horizon d'espoir, soit en proposant un espace-temps eutopique alternatif représenté ou évoqué dans les limites mêmes de l'œuvre (il est alors question de dystopie critique), soit en offrant au lecteur (ou au joueur, au spectateur, etc., selon le média) un diagnostic portant sur la conjoncture présente, accompagné d'une solution pour en corriger les défaillances, non appliquée, voire non applicable, dans les limites de l'œuvre (dystopie classique).

Dystopie classique : voir *Dystopie*.

Dystopie critique : voir *Dystopie*.

Écoumène : ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques qu'une société entretient avec son environnement (Berque 2000b).

Érème : étendue inhabitée, par opposition à « écoumène ».

Espace thétique : espace mis en lumière par l'analyse mésogrammatique et rendant compte de la dimension axiologique des relations écouménaes d'une œuvre, fruit des stratégies rhétoriques mobilisées lors de la mise en configuration d'une médiance.

Euchronie : voir *Uchronie*.

Eutopie : l'eutopie, ou « utopie positive », se définit comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement meilleure que la société dans laquelle il vit » (Sargent 2005, p. 9). En nous référant à notre définition de l'utopie (voir ci-dessous), l'espace-temps eutopique matérialise le principe amélioratif de la conjoncture présente tout en dessinant en creux le principe d'appréciation négative de cette même conjoncture.

Expansion : procédé transfictionnel par lequel un texte prolonge un monde fictionnel préexistant (ajout de personnages, de nouvelles intrigues, etc.). C'est le cas des jeux vidéo *Nier* et *NieR: Automata*, deux expansions proleptiques du monde de *Drakengard* se présentant comme une série dérivée. L'expansion peut s'avérer de nature proleptique, analeptique, elliptique ou paraleptique, selon qu'elle étend la diégèse vers l'avant (après les événements de l'œuvre qu'elle prolonge), vers l'arrière (avant les événements), dans les interstices laissés entre les événements ou parallèlement aux événements (Saint-Gelais 2011).

Expansion analeptique : voir *Expansion*.

Expansion proleptique : voir *Expansion*.

Fan fiction : fictions (films, romans, nouvelles, etc.) produites par des fans et se rapportant au monde fictionnel préexistant issu d'autres textes (transmédiatiques ou non) par le biais de différents procédés transfictionnels (croisements, expansions, versions, etc.).

Fanon : voir *Canon*.

Fiction écouménale : œuvre de fiction dans laquelle est représenté un monde détaillé constituant l'objet central du récit en tant qu'entité au sein de laquelle s'interpénètrent les réalités chimico-physiques, organiques, mais surtout écouménales. Ces fictions relèvent de ce que Jenkins (2006a) qualifie d'art de la construction de mondes et tendent à se décliner transmédiatiquement en procédant par le biais de relations transfictionnelles et, au premier chef, l'expansion. On les retrouve principalement dans la *fantasy* et la science-fiction (en particulier dans la romance planétaire, ou « *planet opera* », qui, dans cette perspective, pourrait être considérée comme un sous-ensemble de la fiction écouménale).

Fiction post-catastrophique : sous-ensemble de l'utopie, la fiction post-catastrophique propose la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre marqué par un événement catastrophique autour duquel sont mis en tension dystopie et eutopie.

Franchise transmédiatique : ensemble de textes transmédiatiques – c'est-à-dire des textes relevant de plusieurs types de médias – se référant à un monde fictionnel commun, et régis par une même entité commerciale qui en détient les droits de propriété intellectuelle.

Hypertexte : voir *Hypertextualité*.

Hypertextualité : suivant Genette (1982), l'hypertextualité désigne la relation entre deux textes dont l'un se greffe à l'autre, en est la transformation. Il s'agit d'un texte au second degré. C'est le cas de la trilogie bédéique *Salammbô*, de Philippe Druillet, hypertexte du roman historique éponyme de Gustave Flaubert, ce dernier constituant son hypotexte. L'hypertextualité rend compte de cas où la dérivation de l'hypotexte à l'hypertexte est « à la fois massive et déclarée, d'une manière plus ou moins officielle » (p. 19).

Hypotexte : voir *Hypertextualité*.

Hypotypose : « Figure de style consistant à décrire une scène de manière si frappante, qu'on croit la vivre » (CNRTL 2012i). Suivant l'acception de Larue (2010), sur laquelle nous nous appuyons ici, et dans le cadre de la science-fiction dystopique, il s'agit d'une « présentation fascinée et fascinante du pire » (p. 89).

Intermédialité : dans son acception large, l'intermédialité porte sur les relations entre les médias en considération de leurs caractéristiques techniques et matérielles, soit dans l'optique d'une intermatérialité (Besson 2014). Il s'agit d'un terme générique rendant compte de tous les phénomènes prenant place entre les médias, et désigne donc les configurations relevant de la traversée de leurs frontières (Rajewsky 2005). Si la transmédiabilité désigne une perspective portant sur des objets situés au-delà des spécificités médiatiques – des mondes et des récits construits à l'aide d'un ensemble de médias, par exemple –, alors l'intermédialité porte sur ce qui se joue entre les médias, c'est-à-dire dans leur rencontre.

Intertextualité : concept développé par Kristeva (1969), désigne la « mosaïque de citations » que renferme un texte (p. 85), la « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, [...] la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette, 1982, p. 8). L'intertextualité inclut la citation, le plagiat et l'allusion.

Intertextualité homodiégétique : voir « Auto-intertextualité homodiégétique ».

Inversion : catégorie de relations écroumérales. Désigne l'introjection de la technique à même les limites du corps animal de l'être humain par le biais d'objets, conduisant de ce fait à son artificialisation partielle. Dans une perspective mésocritique, l'inversion permet notamment d'aborder les figures posthumaines de l'homme technologiquement augmenté et du cyborg, entités résultant d'une synthèse machinique et organique ayant lieu dans les limites du *topos* humain. La catégorie inverse est celle de l'éversion, dont nous ne traitons pas dans cette thèse. Elle désigne la transmigration du corps animal vers le corps médial par le biais de la technique. C'est le cas, par exemple, lorsque la conscience d'un individu est transférée dans un support artificiel ou organique à l'aide d'un procédé technique.

Jeu de rôle : jeu dans lequel un ou plusieurs joueurs incarnent un ou des personnages au sein d'un monde fictionnel doté d'une structure formelle (composée de règlements et de procédures) qui en assure la cohérence et la jouabilité. La progression du personnage en termes de points d'expérience et d'acquisition de nouvelles compétences (manipement d'une arme, maîtrise de sortilèges, habiletés physiques ou cognitives, etc.), ainsi que l'accumulation de ressources (armes, armures, argent, etc.), le combat et l'accomplissement de quêtes ou de missions caractérisent la jouabilité des jeux de rôle.

Jeu de rôle grandeur nature : jeu de rôle dans lequel les joueurs incarnent physiquement leur personnage (ce qui implique généralement un déguisement et des accessoires) dans un terrain de jeu constitué d'un environnement physique (une forêt, par exemple) généralement doté de décors (un manoir, des ruines, un village médiéval, des tranchées, etc.) servant de support à la projection d'un monde fictionnel partagé et co-construit.

Jeu de rôle sur table : jeu de rôle dans lequel les joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages interagissant entre eux dans un monde fictionnel partagé et co-construit. Les répliques et actions des personnages sont verbalisées par les joueurs et un maître de jeu assume la narration des intrigues dans lesquels ils sont impliqués, en plus de leur proposer des quêtes ou des missions, d'appliquer les règles du jeu en se référant à des guides prévus à cet effet et d'incarner les personnages non joueurs présents dans le monde fictionnel. La structure formelle et les accessoires du jeu de rôle sur table se limitent à des feuilles sur lesquelles les joueurs notent les attributs de leur personnage, des dés ainsi que des cartes, des dessins et des figurines ayant pour fonction de visualiser différents aspects du monde fictionnel et des actions qui s'y déroulent.

Médiance : Berque (2000b) définit la médiance comme « le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement » (p. 128), « à l'espace et à la nature » (Berque 1986, p. 166, c'est l'auteur qui souligne), ou encore « à l'étendue terrestre » (Berque 1996, p. 71). Plus largement, dans le cadre de la mésocritique, le terme désigne une forme d'habiter propre à une société donnée. La médiance ne s'étend donc plus uniquement à des

modalités « d'être sur Terre », mais également à un « faire dans l'espace », un « faire avec l'espace », un « être ensemble dans l'espace » et un « être entre les espaces ».

Mésogramme : fruit de l'analyse mésogrammatique, le mésogramme se présente comme un noyau thématique auquel se rapportent les relations écouménaes constitutives d'un monde diégétique. Il s'agit de la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter de ce monde tel que mis en configuration.

Métamédialité, métamédium : la métamédialité rend compte de la faculté du jeu vidéo de simuler de manière dynamique les composantes appartenant aux autres médias. Par exemple, les prises de vues, le montage, les cadres et les mouvements de caméra du cinéma. Cette faculté s'étend jusqu'à la simulation du milieu propre à un médium, à l'instar de ce que propose *Grand Theft Auto V* avec l'industrie du cinéma ou, comme le démontre bien Sellier (2015), le champ littéraire dans la franchise vidéoludique *The Elder Scrolls*.

Métafiction : selon Gass (2018 [1970]), le terme « métafiction » désigne les romans « où les formes de la fiction servent de matériel sur lequel d'autres formes peuvent être imposées » (p. 655). La métafictionnalité constitue une forme de métatextualité, c'est-à-dire qu'elle existe dans la relation critique unissant deux textes, dont l'un fait le commentaire de l'autre (Genette, 1982). Lepaludier (2002) reprend le terme afin de désigner un ensemble de phénomènes par lesquels des textes se prennent eux-mêmes, ou le genre auquel ils appartiennent, pour références. Ces phénomènes, nous les entendons comme des discours métafictionnels. Notons que ces discours ne constituent pas le monopole du roman et que plusieurs médias les mobilisent, tels le cinéma et la bande dessinée, par exemple.

Métafictionnel (discours ou jeu) : voir *Métafiction*.

Métaludique (discours) : dans son acception étendue, le méta-jeu (*metagame*) désigne les interactions entre le jeu et son environnement, soit le monde du joueur et son contexte social (Boluk et LeMieux 2016; Garfield 2000; Salen et Zimmerman 2003). Une acception plus restreinte du terme, que nous mobilisons ici, porte moins sur ces interactions que sur les relations métatextuelles qu'il tisse avec d'autres jeux ou avec le médium vidéoludique par le biais d'un mode de communication spécifique : le discours métaludique. Baio (2011) emploie le terme « méta-jeu » pour désigner les jeux portant sur les jeux. Il apparaît comme le pendant ludique de la métafiction. Sa finalité est moins de proposer une expérience ludique au joueur que de l'inciter à réfléchir sur le médium vidéoludique à proprement parler ou sur des jeux spécifiques. Il s'agit donc de jeux à caractère autoréférentiel. Suivant la logique de la métatextualité proposée par Lepaludier (2002), un jeu vidéo est métaludique lorsqu'il fait preuve d'une distance réflexive vis-à-vis de lui-même en tant qu'œuvre ou en tant que médium, ou encore vis-à-vis d'autres œuvres ou genres vidéoludiques, attirant dans l'exercice l'attention du joueur sur sa qualité de jeu et créant les conditions nécessaires à une réflexion portant sur ses règles, sa mécanique, ses stratégies rhétoriques, narratives et de représentation, mais aussi sur les rapports qu'il entretient avec le joueur, avec les autres jeux, les autres médias et plus globalement la société. Lorsque la réflexivité devient la finalité du jeu, il y a lieu de parler de méta-jeu à proprement parler ou, pour reprendre les termes de Gualeni (2016), dont la définition rejoint la nôtre, de « jeux vidéo autoréflexifs ».

Méta-médiévaliste (discours) : discours proposant un examen critique du médiévalisme, c'est-à-dire des modalités postmédiévales de représentation de la période historique qu'est le Moyen Âge et de son imaginaire. D'une part, il désigne le discours – d'ordre épistémologique et historiographique – que les médiévistes font porter sur leur discipline et les ouvrages de ses spécialistes. D'autre part, le méta-médiévalisme désigne les réflexions présentes dans l'œuvre médiévaliste (voulues ou non par l'auteur) et portant soit sur la capacité (ou l'incapacité) de cette dernière ou d'une autre œuvre (ou ouvrage savant) à représenter le Moyen Âge historique, soit sur les jeux et les biais historiques (anachronismes, rhétoriques péjoratives ou mélioratives, procédés révisionnistes, uchroniques, de subversion, de détournement, etc.) qu'elle présente ou qu'une autre œuvre (ou ouvrage savant) médiévaliste ou médiévale contient.

Métatextualité : désigne la relation critique unissant deux textes, l'un faisant le commentaire de l'autre (Genette 1982).

Méta-utopique (discours) : discours portant sur le discours utopique. Le discours anti- ou contre-utopique, par exemple, constitue une forme de discours méta-utopique.

MMOG : jeu en ligne massivement multi-joueurs.

MMORPG : jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs.

MUVE : environnement virtuel multi-usagers.

Motif mésogrammatique : réalisation locale du mésogramme dans le monde diégétique d'une œuvre donnée, soit une concrétion de relations écouménales. Il peut s'agir d'objets ou de lieux, à l'instar d'une infrastructure autoroutière, d'une forge ou d'un jardin.

Paratextualité : rapports établis entre un texte et les discours, les commentaires et les présentations qui l'entourent. Dans le cas d'un roman, par exemple, le titre, l'emballage, la préface, les notes infrapaginales, les entrevues de l'auteur, etc., constituent des paratextes. Ce sont des lieux de transition et de transaction entre un texte et le monde extérieur, servant la réception du texte (Genette 1987).

Part épisodique du lieu : part des lieux qui, dans l'atlas personnel d'un individu donné, est appréhendée de manière immédiate. Il existe alors une relation d'identité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé.

Part sémantique du lieu : part des lieux qui, dans l'atlas personnel d'un individu donné, est appréhendée sous la seule forme de connaissances, d'informations et de représentations médiatisées, indépendamment du médium, de la rumeur rapportée oralement dans une situation de face à face au documentaire télévisé, en passant par la simulation informatique ou les images satellites. Il existe, cette fois-ci, une relation d'altérité entre le lieu de l'appréhension et le lieu appréhendé. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un téléspectateur regarde, à partir de son salon à Albuquerque, Nouveau-Mexique (lieu de l'appréhension), un documentaire sur les ruines d'Angkor Vat, au Cambodge (lieu appréhendé).

Procédural, procéduralisation, procéduralité : est qualifié de procédural un comportement généré par un processeur à l'aide de règles. La procéduralité constitue une propriété du médium (ou métamédium) vidéoludique en vertu de laquelle il peut générer un ensemble de contraintes d'où émerge un champ des possibles à l'intention d'un joueur qui l'explore par le jeu. Du coup, la procéduralisation, dans le cadre du récit transmédiatique, désigne la transposition, sous forme de règles et de procédures vidéoludiques, de composantes appartenant à un monde fictionnel donné (les comportements d'un personnage ou d'un objet, une forme d'organisation du social, des lois, des mœurs, etc.).

Réalité souveraine : « la vie quotidienne [qui] se présente elle-même comme une réalité interprétée par les hommes [...] [et] considérée comme donnée en tant que réalité » (Berger et Luckmann 1996 [1966], p. 32). Cette réalité de la vie quotidienne

n'exige pas de vérification supplémentaire au-dessus et au-delà de sa simple présence. Elle est simplement là, en tant qu'artifice allant de soi et obligé. Je sais qu'elle est réelle. Même si je suis capable de douter de sa réalité, je suis contraint à me détacher de tels doutes dans la mesure où j'existe dans la routine de la vie quotidienne (p. 37).

Selon Berger et Luckmann, il existe d'autres réalités telles que les rêves, la pensée théorique et le monde du jeu, par exemple – auxquelles nous ajouterons également les mondes diégétiques, qu'ils soient fictionnels ou non. Ces réalités « apparaissent comme des régions finies de sens, inscrites à l'intérieur d'une réalité souveraine marquée par des significations restreintes et par des modalités spécifiques d'expérience » (p. 39). Selon les deux sociologues, « [l]a réalité souveraine les enveloppe de tous côtés, et la conscience revient toujours à la réalité souveraine, comme si celle-ci était le point de départ d'une excursion » (p. 39).

Récit transmédiatique : de « *transmedia storytelling* », expression que l'on doit à Jenkins (2006a), traduite alternativement par « récit » ou « narration transmédiatique », selon que l'on focalise sur le processus créateur ou l'objet. Le récit transmédiatique désigne la construction d'une fiction dont les différents éléments sont disséminés à travers une pluralité de médias avec pour objectif de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Dans sa forme idéale, chaque médium apporte sa contribution au récit en fonction de ce qu'il fait de mieux. Chaque occurrence de la franchise doit être autosuffisante afin d'offrir une expérience de consommation autonome, mais constitue une porte d'entrée vers un monde fictionnel qui le déborde et gagne à être consommée aux côtés des autres occurrences du récit transmédiatique, dans la mesure où une approche à multiples niveaux de la narration favorise l'émergence d'un récit plus complexe, sophistiqué et gratifiant.

Référence intermédiaire : forme d'intermédialité intervenant lorsqu'un médium mobilise ses propres moyens afin de se référer à un texte issu d'un autre médium, à un autre sous-système médiatique ou à un autre médium. Il y a lieu de parler de référence et non de présence effective de l'autre texte, sous-système ou médium. L'incapacité de passer effectivement d'un médium à un autre donne lieu à un écart intermédiaire, qu'il soit montré ou dissimulé (Rajewsky 2005).

Région finie de sens : voir *Réalité souveraine*.

Relations écouménéales : relations sociales, techniques et symboliques constitutives des milieux humains et exprimant une forme de l'habiter. Dans le cadre de la mésocritique, l'analyse mésogrammatique s'intéresse aux relations écouménéales inscrites au sein de mondes diégétiques et articulées autour de motifs mésogrammatiques.

Séquence interactive (jeu) : voir *Cinématique*.

Séquence non interactive (jeu) : voir *Cinématique*.

Somatisation : processus par lequel l'habitant intériorise le monde dans lequel il évolue par le biais du symbolique. En d'autres termes, par le biais de la somatisation, l'habitant rapatrie le monde dans les limites de son corps animal. Il est question de dys-somatisation lorsque la complexité de l'écoumène donne lieu à une intériorisation fragmentaire et incomplète des informations aptes à nourrir les représentations du monde et à guider l'action de chacun dans son milieu. On peut parler également de dys-cartographie cognitive.

Structure formelle (jeu vidéo) : ensemble de règles, paramètres et procédures encadrant les actions des joueurs et simulant le monde diégétique du jeu, conférant à ce dernier cohérence et jouabilité.

Surmédiation : voir *Démédiation*.

Trajection : le milieu humain, suivant Berque (1986) « est proprement *trajectif*, c'est-à-dire à la fois naturel et culturel, collectif et individuel, subjectif et objectif, physique et phénoménal, matériel et idéal, *chorétique* et *topique* » (p. 165-166, l'auteur souligne). La trajection constitue une interrelation dynamique entre le subjectif (le sujet humain) et l'objet (l'environnement physique), pris qu'ils sont tous deux dans cet entrelacs à la fois technique, symbolique et écologique dont procède le milieu. En accord avec l'ontologie watsujiennne, la trajection constitue ces allers-retours entre le corps et le monde que sont la projection technique de l'humain dans son environnement et l'introjection, soit la relation symbolique en vertu de laquelle le monde est ramené dans les limites du corps. Le terme « trajectivité » désigne ces allers-retours.

Trajectivité : voir *Trajection*.

Transfictionnalité : « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011, p. 7).

Transmédialité : la transmédialité rend compte de phénomènes dépassant les frontières entre les différents types de médias, tels que la narration et la construction de mondes diégétiques. Le récit transmédiatique (voir ci-dessus) relève plus largement de la transmédialité.

Transtextualité : la transtextualité telle que la définit Genette (1979) relève de la transcendance textuelle du texte. Elle désigne « tout ce qui le met en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes » (p. 87), appelés « transtextes ». L'intertextualité, la paratextualité,

l'hypertextualité, la métatextualité et l'architextualité sont les cinq relations subsumées sous le terme de « transtextualité » (Genette, 1982).

Transposition médiatique : traduction de « *medial transposition* ». La transposition médiatique rend compte de la création d'un produit médiatique à partir d'un autre médium, en considération des spécificités du médium d'origine et du médium d'arrivée (Rajewsky 2005). Cela inclut, par exemple, l'adaptation cinématographique, bédécque ou vidéoludique d'un roman ou la novellisation d'un film ou d'un jeu vidéo.

Uchronie : le terme *uchronie*, du privatif grec οὐ et de χρόνος, « temps », soit « en aucun temps », est forgé à partir « d'utopie ». Des trois principales définitions qui s'y rattachent, nous retenons la suivante, proposée par le *Dictionnaire Larousse*. Il s'agit d'une « utopie appliquée à l'histoire; histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être ». Il s'agit d'un synonyme « d'histoire contrefactuelle », dans la mesure où elle propose une réflexion sur les potentialités non actualisées de l'Histoire. Une uchronie peut donner lieu à des euchronies comme à des dyschronies. Suivant Henriot (2004) l'histoire contrefactuelle proposée par la dyschronie est dépeinte comme étant pire que l'époque de l'auteur, cette dernière paraissant, à l'inverse, plus clémente. Par symétrie, l'euchronie dépeint une époque alternative qui se veut plus douce que celle de l'auteur.

Utopie : matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre. L'eutopie (utopie positive) et la dystopie (utopie négative) constituent deux sous-ensembles de l'utopie.

Utopie critique : (e)utopie dont la principale préoccupation est la conscience des limites de la tradition utopique. Elle rejette l'(e)utopie comme plan tout en la conservant comme rêve ou comme idéal et elle accepte les différences et les imperfections à l'intérieur même de ses limites. L'utopie critique se présente donc moins comme un système clos, statique, complet, uniforme, prétendant à la perfection, que comme une attitude autoréflexive, pluraliste, qui ne se présente jamais que comme une construction partielle et faillible (Baccolini et Moylan 2003; Mittag 2009; Moylan 2000, 2014 [1986]). En d'autres termes, l'utopie critique propose à la fois un discours utopique et un discours méta-utopique (un discours sur le discours utopique), puisqu'elle met en exergue les limites des utopies totalisantes du passé sans pour autant renoncer à proposer elle-même un projet utopique.

Utopie nostalgique : matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente dans un espace-temps autre inspiré par la lecture idéalisée d'une conjoncture passée.

Version : procédé transfictionnel par lequel un texte revisite un monde fictionnel en proposant un cours alternatif des événements ou de nouvelles interprétations. Ce procédé est employé dans *Dead Rising 2: Off the Record*, par exemple. Il s'agit d'une relecture de *Dead Rising 2* dans laquelle le principal protagoniste confronté aux événements du jeu n'est plus Chuck Greene, mais Frank West, personnage principal de *Dead Rising 1* et 4.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages consultés

ABENSOUR, Miguel. (2000). *L'utopie de Thomas More à Walter Benjamin*, Paris, Sens & Tonka, 211 p.

Académie française. (2005a). « Espace ». *Dictionnaire de l'Académie française, Tome 2, Eoc-Map*. Paris, Imprimerie nationale, 9^e éd., 1244 p.

Académie française. (2005b). « Lieu ». *Dictionnaire de l'Académie française, Tome 2, Eoc-Map*. Paris, Imprimerie nationale, 9^e éd., 1244 p.

ACHATZ, Johannes. (2016). « Evaluating biological artifacts; Synthetic cells in the philosophy of technology In Synthetic Biology », dans *Synthetic Biology*, sous la direction de J. Boldt, Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, p. 101-119.

Achievaholics. (2010). « Enslaved: Mask Collectibles Guide », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=rtncQ3uaH7o> (Page consultée le 31 août 2017).

ADAM, Jean-Michel. (2017). « DESCRIPTION », *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedia/description/> (Page consultée le 10 octobre 2017).

ADAMS, Fred. C., et Gregory LAUGHLIN. (1997). « A Dying Universe: The Long-Term Fate and Evolution of Astrophysical Objects », *Reviews of Modern Physics*, n° 69, p. 337-372.

AHRENS, Jörn. (2009). « How to Save the Unsaved World? Transforming the Self in The Matrix, The Terminator, and 12 Monkeys », dans *Media and the Apocalypse*, sous la direction de K.-P. Hart et A. Holba, New York, Peter Lang, p. 53-66.

ALBRECHT, Glenn. (2005). « "Solastalgia": A New Concept in Health and Identity », *PAN*, n° 3, p. 41-55.

ALEXIEL, Rekka. (2018). « Timeline », *Fire Sanctuary*, [En ligne], <http://drakengard-3.com/timeline.html> (Page consultée le 12 septembre 2018).

ALKON, Paul K. (2010 [1987]). « Chapter V - The Secularization of Apocalypse: *Le dernier homme* », dans *Origins of Futuristic Fiction*, Athen, Londres, Georgia University Press, p. 158-191.

AMALVI, Christian. (2016). « Du Moyen-Âge barbare au Moyen-Âge matrice de la modernité : Histoire d'une métamorphose historiographique. Du romantisme à l'histoire des mentalités 1830-

2015 », *Perspectives médiévales*, n° 37, 10 p. [En ligne], <http://journals.openedition.org/peme/9550> (Page consultée le 31 août 2017).

AMATO, Étienne Armand. (2005). « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : La posture vidéoludique », dans *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, sous la direction de S. Genvo, Paris, L'Harmattan, p. 299-323.

AMY DE LA BRETEQUE, François. (1995). « Lion en mots, lion en images: Pour un statut transcodique du motif », *Ethnologie française*, vol. 25, n° 2, « Le motif: en sciences humaines », p. 239-247.

AMY DE LA BRETEQUE, François. (2004). *L'Imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris, Champion, 1276 p.

ANDERSON, Benedict. (1996). *L'imaginaire national : Réflexions sur l'origine et l'essor du Nationalisme*. Paris, La Découverte, 214 p.

ANDERSON, Christopher Todd. (2012). « Post-Apocalyptic Nostalgia: WALL-E, Garbage, and American Ambivalence toward Manufactured Goods », *Lit: Literature Interpretation Theory*, vol. 23, n° 3, p. 267-282.

ANDERSON, Kip, et Keegan KUHN. (2014). *Cowspiracy: The Sustainability Secret*, États-Unis, A.U.M. Films & First Spark Media, 1H31 min.

ANGENOT, Marc, et Régine ROBIN. (1993). *La sociologie de la littérature : Un historique, nouvelle édition revue et corrigée*, Montréal, CIDEAST, 78 p.

ANGENOT, Marc. (1986). *Le cru et le faisandé : sexe, discours social et littérature à la Belle époque*, Bruxelles, Éditions Labor, 202 p.

ANGENOT, Marc. (1992). « Que peut la littérature? Sociocritique littéraire et critique du discours social », dans *La politique du texte : enjeux sociocritiques*, sous la direction de J. Neefs et M.-C. Ropars, Lille, Presses Universitaires de Lille, p. 9-27.

ARONSTEIN, Susan. (2005). *Hollywood Knights: Arthurian Cinema and the Politics of Nostalgia*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 264 p.

AUBRY, Pascal, Augustin BERQUE, Jean-Pierre LE DANTEC, Yves LUGINBÜHL, Pierre DONADIEU, LAFFAGE, Arnaud. (2006b). *Mouvance II, soixante-dix mots pour le paysage*, Paris, Éditions de la Villette, 120 p.

AUGÉ, Marc. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 149 p.

BACCOLINI, Raffaella et Tom MOYLAN. (2003). « Introduction : Dystopia and Histories », dans *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination*, sous la direction de R. Baccolini et T. Moylan, New York, Routledge, p. 1-12.

BAILLY, Anatole. (1935). *Dictionnaire Grec - Français*, Paris, Hachette, 2193 p.

BAILLY, Anatole. (2002). *Abrégé du dictionnaire grec-français*, Paris, Hachette, 1012 p.

BAIO, Andy. (2011), « Metagames: Games about Games », *Waxy.org*, [En ligne], <http://journals.openedition.org/peme/9550> (Page consultée le 20 juillet 2017).

BAKHTINE, Mikhaïl. (1978). *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 488 p.

BAKHTINE, Mikhaïl. (1987). *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris, Gallimard, 471 p.

BARBROOK, Richard. (2000). « La liberté de l'hypermédia : Une réponse à John Perry Barlow », dans *Libres enfants du savoir numérique*, sous la direction de O. Blondeau et F. Latrive, Paris, éditions de l'Éclat, p. 55-76.

BARLOW, John Perry. (1996). « A Declaration of the Independence of Cyberspace », *Electronic Frontier Foundation*, [En ligne], <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (Page consultée le 16 avril 2018).

BARRETT, Timothy H. (1998). « China and the Redundancy of the Medieval », *The Medieval History Journal*, vol. 1, n° 1, p. 73-89.

BAUDRILLARD, Jean. (1981). *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 234 p.

BAURIN, Camille. (2012). « Le super-héros contemporain : Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire », *Mots. Les langages du politique*, vol. 2, n° 99, p. 45-60, [En ligne], <http://www.cairn.info/revue-mots-2012-2-page-45.htm> (Page consultée le 13 mars 2016).

BEAUDE, Boris, et Nicolas NOVA (2016). « Topographies réticulaires », *Réseaux*, n° 195, p. 53-83.

BEAUNE, Colette. (1997). « Le roi et les théologiens », *Les monarchies*, sous la direction de Y.-M. Bercé, Paris, Presses universitaires de France, p. 91-115.

BÉDARD, Mario. (2002). « Une typologie du haut-lieu, ou la quadrature d'un géosymbole », *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 46, n° 127, p. 49-74.

BEER, Gillian. (1989). « The Death of the Sun », dans *The Sun is God: Painting, Literature, and Mythology in the Nineteenth Century*, sous la direction de J.B. Bullen, Oxford et New York, Clarendon Press, p. 159-180.

BELK, Russell W. (1996). « On Aura, Illusion, Escape and Hope in Apocalyptic Consumption: The Apotheosis of Las Vegas », dans *Marketing Apocalypse: Eschatology, Escapology and the Illusion of the End*, sous la direction de J. Bell, S. Brown et D. Carson, p. 89-110.

BELLAMY, Brent Ryan. (2014). « Residues of Now: The Cultures and Politics of Contemporary U.S. Post-Apocalyptic Novels », thèse de doctorat, University of Alberta, 191 p.

BELLEAU, André. (1983). « Carnavalisation et roman québécois : Mise au point sur l'usage d'un concept de Bakhtine », *Sociologies de la littérature*, vol. 19, n° 3, p. 51-64.

BENJAMIN, Walter. (1982). *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », 286 p.

BENJAMIN, Walter. (2006). *Paris, capitale du XIXe siècle: le livre des passages*, Paris, Éditions du Cerf, 976 p.

BENNETT, Michael, et David W. TEAGUE. (1999). *The Nature of Cities: Ecocriticism and Urban Environments*, Tucson, University of Arizona Press, 320 p.

BERGER, James. (1999). *After The End: Representations Of Post-Apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 304 p.

BERGER, Peter, et Thomas LUCKMANN. (1996 [1966]). *La construction sociale de la réalité*, Paris, Éditions Armand Colin, 288 p.

BERLIN, Isaiah. (2013 [1953]). *The Hedgehog and the Fox: An Essay on Tolstoy's View of History*, Princeton, Princeton University Press, 144 p.

BERMEJO LARREA, Esperanza. (2012). « Présentation », dans *Regards sur le locus horribilis : Manifestations littéraires des espaces hostiles*, sous la direction de M. E. Bermejo Larrea, Saragosse, Prensas Universitarias de Zaragoza, p. 9-15.

BERQUE, Augustin, Alessia DE BIASE, Philippe BONNIN. (sous la dir.) (2008). *L'Habiter dans sa poétique première*, Paris, Donner lieu, 400 p.

BERQUE, Augustin, Alessia DE BIASE, Philippe BONNIN. (sous la dir.) (2011). *Donner lieu au monde : La Poétique de l'habiter*, Paris, Donner lieu, 404 p.

BERQUE, Augustin, Bernard LASSUS, Alain ROGER, Michel CONAN, Pierre DONADIEU. (1999). *La Mouvance, cinquante mots pour le paysage*, Paris, Éditions de la Villette, 100 p.

BERQUE, Augustin, Philippe BONNIN, et Cynthia GHORRA-GOBIN. (2006). « Introduction », dans *La ville insoutenable*, sous la direction de A. Berque, Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin, Paris, Belin, p. 9-18.

BERQUE, Augustin. (1986). *Le Sauvage et l'artifice : les Japonais devant la nature*. Paris, Gallimard, 320 p.

BERQUE, Augustin. (1990). *Médiance, de milieux en paysages*, Paris, Belin/Reclus, 161 p.

BERQUE, Augustin. (1996). « Espace virtuel et milieu humain », *Quaderni*, n° 30, « Territoires éclatés, le rôle des technologies de communication », p. 69-80.

BERQUE, Augustin. (1998). « Chorésie », *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 42, n° 117, p. 437-448.

BERQUE, Augustin. (1999a). « Géogrammes, pour une ontologie des faits géographiques », *Espace géographique*, vol. 28, n° 4, p. 320-326.

BERQUE, Augustin. (2000a). « Cybèle et Cyborg : les échelles de l'écoumène », *Urbanisme*, n° 314, p. 40-42.

BERQUE, Augustin. (2000b). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Belin, 272 p.

BERQUE, Augustin. (2002). « L'habitat insoutenable : Recherche sur l'histoire de la désurbanité », *L'Espace géographique*, vol. 31, n° 3, p. 241-251.

BERQUE, Augustin. (2003a). « Géogramme », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 397-398.

BERQUE, Augustin. (2003b). « Lieu », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 555-556.

BERQUE, Augustin. (2004). « Milieu et identité humaine », *Annales de Géographie*, vol. 113, n° 638/639, p. 385-399.

BERQUE, Augustin. (2006). « À la recherche de la Source aux fleurs de pêcher : Histoire orientale de l'urbain hors les murs », sous la direction d'A. Berque, Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin (dir.), *La ville insoutenable*. Belin, p. 237-250.

BERQUE, Augustin. (2007). « Qu'est-ce que l'espace de l'habiter ? », *Habiter, le propre de l'humain*, sous la direction de T. Paquot, L. Lussault et C. Younès, Paris, La Découverte, p. 53-67.

BERQUE, Augustin. (2008a). « De terre en monde : La poétique de l'écoumène », dans *L'Habiter dans sa poétique première*, sous la direction d'A. Berque, A. De Biase et Ph. Bonnin,

Paris, Donner lieu, p. 231-247.

BERQUE, Augustin. (2008b). « Trouver place humaine dans le cosmos », *EchoGéo*, [En ligne], <http://echogeo.revues.org/3093> (Page consultée le 27 mars 2014).

BERQUE, Augustin. (2011a). « Poétique naturelle, poétique humaine : Les profondeurs de l'écoumène », dans *Donner lieu au monde : La Poétique de l'habiter*, sous la direction de A. Berque, A. De Biase et Ph. Bonnin, Paris, Donner lieu, p. 267-276.

BERQUE, Augustin. (2011b). « Préface », dans *Fûdo : Le milieu humain*, Paris, CNRS, p. 11-29.

BERQUE, Augustin. (2012). « Comment surmonter la désurbanité ? » *Historiens-Géographes*, numéro spécial à l'occasion du Congrès de l'Union Géographique Internationale, Cologne, [En ligne], <https://territoiresethiques.files.wordpress.com/2014/02/comment-surmonter-la-dc3a9surbanitc3a9.pdf> (Page consultée le 13 mars 2016).

BESSE, Jean-Marc (2013). *Habiter : Un monde à mon image*, Paris, Flammarion, 250 p.

BESSON Anne. (2004), *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Éditions, Paris, 250 p.

BESSON, Rémy. (2014). « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité », *Cinémadoc*, [En ligne], <http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2014/04/29/prolegomenes> (Page consultée le 2 avril 2017).

BISHOP, Kyle W. (2015). *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21st Century*, Jefferson, McFarland & Company, 237 p.

BLAISE, Marie. (1999). « Des Terres gastes », dans *Melancholia*, sous la direction de M. Blaise, Montpellier, Presses universitaires de la Méditerranée, p. 7-34.

BLAISE, Marie. (2003). « Notes : pour une poétique de T. S. Eliot », *Revue de littérature comparée*, n° 308, p. 449-463.

BLAISE, Marie. (2005). *Terres gastes : Fictions d'autorité et mélancolie*, Montpellier, Presses universitaires de la Méditerranée, 349 p.

BLAISE, Marie. (2008). « "Quelque chose d'autre" : Réflexions sur mélancolie et autorité en littérature », *Essaim*, n° 20, p. 81-99.

BLANC, Maurice, et Serge CLÉMENT (sous la dir.) (2004). « Dossier thématique : Habiter sans logis », *Espaces et sociétés*, n°116-117, 240 p.

BLANC, Nathalie, Denis CHARTIER et Thomas PUGHE. (2008). « Littérature & écologie : Vers une écopoétique », *Ecologie & Politique*, n° 36, p. 15-28.

BLANC, Nathalie, Denis CHARTIER, et Thomas PUGHE. (2008). « Littérature & écologie : Vers une écopoétique (Introduction) », *Écologie & politique*, n° 36, p. 17-28.

BLANC, William. (2016). *Le roi Arthur, un mythe contemporain : De Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*, Paris, Éditions Libertalia, 572 p.

BLOCH, R. Howard. (1980). « Wasteland and round Table: The Historical Significance of Myths of Dearth and Plenty in Old French Romance », *New Literary History*, vol. 11, n° 2, p. 255-276.

BOGOST, Ian. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press, 464 p.

BOILLAT, Alain. (2009). « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas : Revue d'Études Cinématographiques*, vol. 19, n°s 2-3, p. 217-245.

BOLTER, Jay David et Richard GRUSIN. (1999). *Remediation: Understanding new media*, Cambridge, The MIT Press, 312 p.

BOLUK, Stephanie, et Patrick LeMIEUX. (2016). « Metagame », dans *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, sous la direction de R. Guins et H. Lowood, Cambridge, The MIT Press, p. 313-324.

BONENFANT, Maude, et Sébastien GENVO. (2014). « Questionner les mises en forme ludiques du web : Gamification, ludification et ludicisation. Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu*, n° 2, 10 p.

BONETTI, Michel. (1994). *Habiter : Le bricolage imaginaire de l'espace*, Paris, Desclée de Brouwer, 230 p.

BOOKER, M. Keith, et Anne-Marie THOMAS. (2009). *The Science-Fiction Handbook*, Chichester et Malden, Wiley-Blackwell, 360 p.

BOOKER, M. Keith. (1994). *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*, Westport, Greenwood Press, 197 p.

BOOTH, Wayne C. (1983 [1961]). *The Rhetoric of Fiction*, Chicago, The University of Chicago Press, 572 p.

BOUDOU, B., M. DRIOL et P. LAMBERSY. (1987). « Carnaval et monde renversé », dans *Études sur la Satire Ménippée*, sous la direction de F. Lestringant et D. Ménager, Genève, Librairie Droz, p. 105-119.

BOULARD, Anaïs. (2014). « La fin du monde, la fin du "moi"? Portait du personnage post-apocalyptique », *Cahiers Erta*, n° 5, p. 41-54.

BOULTER, Jonathan. (2011). *Melancholy and the Archive: Trauma, Memory, and History in the Contemporary Novel*, New York et Londres, Continuum International Publishing Group, 208 p.

BOUVET, Rachel, et Stéphanie POSTHUMUS. (2016). « Eco- and Geo- Approaches in French and Francophone Literary Studies: Écocritique, écopoétique, géocritique, géopoétique », dans *Handbook of Ecocriticism and Cultural Ecology*, sous la direction de H. Zapf, Berlin et Boston, De Gruyter, p. 385-412.

BOWSER, Rachel A. et Brian CROXALL. (2010). « Introduction: Industrial Evolution », *Neo-Victorian Studies*, vol. 3, n° 1, p. 1-45.

BOYD, Anne M. (2012). « The Over-Soul of the Force: Emersonian Transcendentalism in the Star Wars Saga », dans *Sex, Politics, and Religion in Star Wars: An Anthology*, sous la direction de D. Brode et L. Deyneka, Lanham, MD, Scarecrow Press, p. 89-104.

BOYM, Svetlana. (2001). *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books, 432 p.

BOYM, Svetlana. (2007). « Nostalgia and Its Discontents ». *The Hedgehog Review*, vol. 9, n° 2, p. 7-18.

Bradygames. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West Official Strategy Guide*, New York, Bradygames, 176 p.

BRAGARD, Véronique. (2013). « Sparing Words in the Wasted Land: Garbage, Texture, and Écriture Blanche in Auster's *In the Country of Last Things* and McCarthy's *The Road* », *ISLE: Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, vol. 20, n° 3, p. 479-493.

BRETON, Philippe, et Serge PROULX. (1988). « L'idéologie de la communication : Une alternative à la barbarie », *Quaderni*, n°5, p. 67-74.

BRODERICK, Mick. (1993). « Surviving Armageddon: Beyond the Imagination of Disaster », *Science Fiction Studies*, vol. 20, n° 3, p. 362-382.

BRODMAN, Barbara et James E. DOAN (sous la dir.) (2017). *Apocalyptic Chic: Visions of the Apocalypse and Post-Apocalypse in Literature and Visual Arts*, Madison et Teaneck, Fairleigh Dickinson University Press, 274 p.

BUELL, Lawrence. (1995). « The Environmental Imagination: Thoreau, Nature Writing, and the Formation of American Culture », Cambridge, Belknap Press of Harvard University Press, 600 p.

Bureau International des Poids et Mesures. (2018). « Préfixes SI », [En ligne], <https://www.bipm.org/fr/measurement-units/prefixes.html> (Page consultée le 12 avril 2018).

BUSH, George W. (2001). « Remarks by the President Upon Arrival », *White House Archives*, [En ligne], <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2001/09/20010916-2.html> (Page consultée le 25 septembre 2019).

CAILLOIS, Roger. (1967 [1958]). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Folio/essais », 384 p.

CAMERON, Catherine M. et John B. GATEWOOD. (1994). « The Authentic Interior: Questing Gemeinschaft in Post-industrial Society », *Human Organization*, n° 53, p. 21-32.

CANAVAN, Gerry. (2012). « Hope, But Not for Us: Ecological Science Fiction and the End of the World in Margaret Atwood's *Oryx and Crake* and *The Year of the Flood* », *Lit: Literature Interpretation Theory*, vol. 23, n° 2, p. 138-159.

CARACCILO, Marco. (2018). « Negative Strategies and World Disruption in Postapocalyptic Fiction », *Style*, vol. 52, n° 3, p. 222-241.

CARDON, Dominique. (2015). *À quoi rêvent les algorithmes : Nos vies à l'heure des Big Data*, Paris, Seuil, 112 p.

CASTRONOVA, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, The University of Chicago Press, 344 p.

CAZAL, Raphaëlle. (2014). « Habiter », *Études*, n° 7, p. 53-62.

CAZELLES, Raymond. (1966). « La population de Paris avant la Peste Noire », *Comptes rendus de l'Académie des inscriptions et belles-lettres*, vol. 110, n° 4, p. 539-550.

CERTEAU, Michel (de). (1990). *L'invention du quotidien. Tome I : Arts de faire*, Paris, Gallimard, 350 p.

CHAILLOU, Michel. (1987). « L'extrême contemporain, journal d'une idée », *Po&sie*, n° 41, « L'extrême contemporain », p. 5-6.

CHALIER, Jonathan, et Lucile SCHMID (sous la dir.) (2015). « Habiter la Terre autrement », *Esprit*, n° 12, 160 p.

CHANDLER, Alice. (1970). *A Dream of Order: The Medieval Ideal in Nine-teenth-Century English Literature*, Lincoln, The University of Nebraska Press, 278 p.

CHARLES, Daniel, et Anne SOURIAU. (1999). « Motif », *Vocabulaire d'esthétique*, sous la direction d'É. Souriau, Paris, PUF, p. 1346.

CHARLES, Matthew. (2010). « Utopia and Its Discontents: Dreams of Catastrophe and the End of 'the End of History' », *Studies in Social and Political Thought*, vol. 18, p. 29-40.

CHASE, Malcolm et Christopher SHAW. (1989). « The Dimensions of Nostalgia », dans *The Imagined Past: History and Nostalgia*, sous la direction de M. Chase et C. Shaw, Manchester et New York, Manchester University Press, p. 1-17.

CHELEBOURG, Christian. (2012). *Les écofictions : Mythologies de la fin du monde*, Paris, Les impressions nouvelles, 254 p.

CHENORKIAN, Robert, et Samuel ROBERT (sous la dir.) (2014). *Les interactions hommes-milieus*, Versailles, Éditions Quæ, 182 p.

CHILDS, Peter, et James GREEN. (2011). « The Novels in Nine Parts », dans *David Mitchell: Critical Essays*, sous la direction de S. Dillon, Canterbury, Gylphi Limited, p. 33-55.

CIORANESCU, Alexandre. (1972). *L'Avenir du passé : Utopie et littérature*, Paris, Gallimard, 299 p.

Cisco. (2017). « Cisco Visual Networking Index: Forecast and Methodology, 2016–2021 », [En ligne], http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/service-provider/ip-ngn-ip-next-generation-network/white_paper_c11-481360.html (Page consultée le 12 octobre 2017).

CLARKE, Bruce. (1996). « Allegories of Victorian Thermodynamics », *Configurations*, vol. 4, n° 1, p. 67-90.

CLARKE, Bruce. (1998). « A Different Sun: The Allegory of Thermodynamics in D. H. Lawrence », dans *Myth and the Making of Modernity*, sous la direction de M. Bell et P. Poellner, Amsterdam-Atlanta, Rodopi, p. 81-98.

CLARKE, M. J. (2014). « Branded Worlds and Contracting Galaxies: The Case of *Star Wars Galaxies* », *Games and Culture*, vol. 9, n° 3, p. 203-224.

CLEMENTS, Jonathan. (2018). « Wuxia », *The Encyclopedia of Science Fiction*, [En ligne], <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wuxia> (Page consultée le 15 septembre 2018).

CLUTE, John, David LANGFORD et Peter NICHOLLS. (2018). « Post-Holocaust », dans *Encyclopedia of Science Fiction*, sous la direction de J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight, [En ligne], <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/post-holocaust> (Page consultée le 12 avril 2018).

CLUTE, John, et David LANGFORD. (2013). « Planetary Romance », dans *Encyclopedia of Science Fiction*, sous la direction de J. Clute, D. Langford, P. Nicholls et G. Sleight, [En ligne], http://www.sf-encyclopedia.com/entry/planetary_romance (Page consultée le 23 mars 2015).

CNRTL. (2012a). « Aspiration », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/aspiration> (Page consultée le 30 avril 2016).

CNRTL. (2012b). « Carnaval », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/carnaval> (Page consultée le 24 juin 2018).

CNRTL. (2012c). « Conjoncture », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/conjoncture> (Page consultée le 30 avril 2016).

CNRTL. (2012d). « Holocauste », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/holocauste> (Page consultée le 12 avril 2018).

CNRTL. (2012e). « Nostalgie », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie> (Page consultée le 16 février 2016).

CNRTL. (2012f). « Propension », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/propension> (Page consultée le 30 avril 2016).

CNRTL. (2012g). « Uchronie », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/uchronie> (Page consultée le 5 mai 2016).

CNRTL. (2012h). « Utopie », [En ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/academie4/utopie> (Page consultée le 8 janvier 2015).

CNRTL. (2012i). « Hypotypose », [En ligne], <https://www.cnrtl.fr/definition/hypotypose> (Page consultée le 1er octobre 2019).

CNRTL. (2015). « Gast », [En ligne], <http://cnrtl.fr/definition/dmf/gast> (Page consultée le 15 février 2018).

COHN, Danièle, et François TRÉMOLIÈRES. (2017). « IMITATION, esthétique », *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/imitation-esthetique/> (Page consultée le 8 octobre 2017).

COLLEYN, Jean-Paul, et Jean-Pierre DOZON. (2008). « Lieux et non-lieux de Marc Augé », *L'Homme*, n^{os} 185-186, p. 7-32.

COOTE, Lesley. (2010). « A Short Essay about Neo-Medievalism », *Studies in Medievalism*, vol. XIX, p. 25-33.

COULOMBE, Maxime. (2012). *Petite philosophie du zombie*, Paris, Presses Universitaires de France, 160 p.

COUSIN, Grégoire, Gaëlla LOISEAU, Laurent VIALA, Dominique CROZAT, et Marion LIÈVRE (sous la dir.) (2016). *Actualité de l'habitat temporaire : De l'habitat rêvé à l'habitat contraint*, Marseille, Terra HN éditions, [En ligne], <http://www.shs.terra-hn-editions.org/Collection/?-Actualite-de-l-habitat-temporaire-1-> (Page consultée le 23 octobre 2018).

CRIST. (s.d.). « Manifeste », [En ligne], <http://www.site.sociocritique-crist.org/p/manifeste.html> (Page consultée le 20 octobre 2011).

CROS, Edmond. (2003). *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, coll. « Pour comprendre », 206 p.

CROUCH, Blake. (2012). *Pines*. New York, Thomas & Mercer, 330 p.

- CROUCH, Blake. (2013). *Wayward*, New York, Thomas & Mercer, 332 p.
- CROUCH, Blake. (2014). *The Last Town*, New York, Thomas & Mercer, 306 p.
- CROWLEY, John. (2008). « L'imaginaire politique des jeux vidéo ». *Critique internationale*, n° 38, p. 73-90.
- CRUTZEN, J. Paul et Eugene F. STOERMER. (2000). « The “Anthropocene” », *Global Change, News Letter*, n° 41, p. 17-18.
- CUDDON, J. A. (1982). « Theme », dans *A Dictionary of Literary Terms*, New York, Penguin Books, p. 695.
- CURTIS, Claire P. (2010). *Postapocalyptic Fiction and the Social Contract*, Lanham, Lexington Books, 210 p.
- DÄLLENBACH, Lucien. (1976). « Intertexte et autotexte », *Poétique*, n° 27, p. 282-296.
- DARDEL, Éric. (1990). *L'Homme et la Terre : Nature de la réalité géographique*, Paris, Éditions du CTHS, 201 p.
- DE CRISTOFARO, Diletta. (2013). « The Representational Impasse of Post-Apocalyptic Fiction: The Pesthouse by Jim Crace », *Altre Modernità*, n° 9, p. 66-80.
- DE GOURCY, Constance. (2013). « Partir, rester, habiter : le projet migratoire dans la littérature exiltaire », *Revue européenne des migrations internationales*, vol. 29, n°4, [En ligne], <http://journals.openedition.org/remi/6631> (Page consultée le 7 août 2018).
- Dead Rising Wiki. (2017). « Los Perdidos », [En ligne], http://deadrising.wikia.com/wiki/Los_Perdidos (Page consultée le 16 juillet 2017).
- Dead Rising Wikia. (2014). « Dead rising 2 zombrex 2 justin tv », [En ligne], [http://deadrising.wikia.com/wiki/File:Dead_rising_2_zombrex_2_justin_tv_\(12\).png](http://deadrising.wikia.com/wiki/File:Dead_rising_2_zombrex_2_justin_tv_(12).png) (Page consultée le 16 juillet 2017).
- Dead Rising Wikia. (2017). « Museum of the Americas », [En ligne], http://deadrising.wikia.com/wiki/Museum_of_the_Americas (Page consultée le 16 juillet 2017).
- DELL'AGNESE, Elena. (2014). « Post-apocalypse Now: Landscape and Environmental Values in *The Road* and *The Walking Dead* », *Geographia Polonica*, vol. 87, n° 3, p. 1-16.
- DELORY-MOMBERGER, Christine (sous la dir.) (2011). « Dossier thématique : Habiter en étranger », *Le sujet dans la cité*, n° 2, 270 p.
- DELPECH, François. (1979). « Aspects des pays de Cocagne : Programme pour une recherche », dans *L'image du monde renversé et ses représentations littéraires et para-littéraires : De la fin*

du XVI^e siècle au milieu du XVII^e, sous la direction de J. Lafond et A. Redondo, Paris, J. Vrin, p. 35-48.

DEMERSON, Guy. (1981). « Cocagne, utopie populaire ? », *Revue belge de philologie et d'histoire*, vol. 59, n° 3, p. 529-553.

DEMIÉVILLE, Paul, Yves HERVOUET, Angel PINO, Isabelle RABUT, Jean-Pierre DIÉNY, et François JULLIEN. (2018). « CHINOISE (CIVILISATION) - La littérature », *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/chinoise-civilisation-la-litterature/> (Page consultée le 11 mai 2018).

DENA, Christy. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, thèse de doctorat, University of Sydney, p. 98-103.

DESCOLA, Philippe. (2005). *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 640 p.

DESCOLA, Philippe. (2015). « Humain, trop humain », *Esprit*, n° 12, p. 8-22.

DESROCHE, Henri, Joseph GABEL, Antoine PICON. (2016). « UTOPIE », *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis.fr/encyclopedie/utopie/> (Page consultée le 15 février 2016).

DESSY, Clément, et Valérie STIÉNON. (2015). *(Bé)vués du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 360 p.

DI FILIPPO, Laurent, et Patrick SCHMOLL. (2016). « La ville après l'apocalypse », *Revue des sciences sociales*, n° 56, p. 126-133, [En ligne], <http://journals.openedition.org/revss/424> (Page consultée le 12 octobre 2018).

DIBELL, Julian. (2006). *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York, Basic Books, 336 p.

Diccionario quechua-español Runasimi en línea en AULEX. (2011). « Pachamama », [En ligne], <http://aulex.org/qu-es/> (Page consultée le 12 octobre 2018).

DIETRICH, René. (2013). *Revising and Remembering (After) the End: American Post-Apocalyptic Poetry since 1945 from Ginsberg to Forché*, Trier, WVT Wissenschaftlicher Verlag, 246 p.

DILLON, Sarah (sous la dir.). (2011). *David Mitchell: Critical Essays*, Canterbury, Gylphi Limited, 264 p.

DIMOVITZ, Scott. (2015). « The Sound of Silence: Eschatology and the Limits of the Word in David Mitchell's *Cloud Atlas* », *SubStance*, vol. 44, n° 1, p. 71-91.

DiTOMMASO, Lorenzo. (2014). « Apocalypticism and Popular Culture », dans *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature*, sous la direction de J. J. Collins, p. 473-509.

DOCFILMS. (2015). « The History of Las Vegas », [En ligne], <http://www.yousubtitles.com/The-History-of-Las-Vegas-documentary-id-1681089> (Page consultée le 28 août 2018).

DODIER, Rodolphe, CAILLY, Laurent, GASNIER, Arnaud et MADORE, François (sous la dir.) (2012). *Habiter les espaces périurbains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. Espaces et territoires, 220 p.

DORMANS Joris. (2006) « Lost in a Forest: Finding New Paths for Narrative Gaming », *Game Research*, [En ligne], <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming> (Page consultée le 20 septembre 2011).

DOUGLASS, William A., et Pauliina RAENTO. (2004). « The Tradition of Invention: Conceiving Las Vegas », *Annals of Tourism Research*, vol. 31, n° 1, p. 7-23.

DOUZOU, Sylvie et Kevin WILSON. (2009 [1994]). *Une histoire des médias de communication*, Québec, Presses universitaires du Québec, 323 p.

DOXIADIS, Konstantinos Apostolos. (1974). *Ecumenopolis: The Inevitable City of the Future*, Athènes, Athens Center of Ekistics.

DOYLE, Briohny. (2015). « The Postapocalyptic Imagination », *Thesis Eleven*, vol. 131, n° 1, p. 99-113.

Drakenpedia. (2018). « History: Timelines », [En ligne], <http://drakengard.wikia.com/wiki/Timelines> (Page consultée le 18 août 2018).

DROUIN-HANS, Anne-Marie. (2013). « Jardins de nulle part : Utopies, nature et écologie », *Les Utopies*, sous la direction de E. Letonturier, Paris, CNRS éditions, « Les Essentiels d'Hermès », p. 149-164.

DUBAN, François. (2001). « L'Écologisme américain : Des mythes fondateurs de la nation aux aspirations planétaires », *Hérodote*, n° 100, p. 55-86.

DUBOIS, Jacques. (1979). « Carnaval : fête, révolte, spectacle - Pour une histoire », *Études françaises*, vol. 15, n°s 1-2, p. 15-34.

DUBOST, Francis. (1991). *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XIIème-XIIIème siècles)*, Genève, Éditions Slatkine, 1057 p.

DUBOURG, Ninon, Delphine PIÉTU, Marija PODJOROVA. (2015). « Habiter, lieux de vie et façons de vivre », *Encyclo. Revue de l'école doctorale ED 382*, Université Sorbonne Paris Cité, [En ligne], <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01299625> (Page consultée le 18 août 2018).

DUBY, Georges, et Philippe ARIÈS. (sous la dir.) (1999). *Histoire de la vie privée, tomes I et II*, Paris, Seuil, 688 p., 655 p.

DUBY, Georges. (1978). *Les trois ordres ou l'imaginaire du féodalisme*, Paris, Gallimard, 428 p.

DUCHET, Claude, et Patrick MAURUS. (2011). *Un cheminement vagabond : Nouveaux entretiens sur la sociocritique*, Paris, Honoré Champion, 272 p.

DUCHET, Claude, Anne HERSCBERG PIERROT et Jacques NEEFS. (1994). « Sociocritique et génétique, entretien avec Anne Herschberg Pierrot et Jacques Neefs », *Genesis, manuscrits, recherche, invention*, n°6, p.117-127.

DUCHET, Claude. (1971). « Pour une socio-critique ou variations sur un incipit », *Littérature*, n° 1, février, p. 5-14.

DUCHET, Claude. (1975). « Corps et société : Le réseau des mains dans Madame Bovary », dans *La lecture sociocritique du texte romanesque*, sous la direction de G. Falconer et H. Mitterand, Toronto, S. S. Hakkert and Company, p. 217-237.

DUCHET, Claude. (1979). « Positions et perspective », dans *Sociocritique*, sous la direction de C. Duchet, Paris, Nathan, p. 3-8.

DUCHET, Claude. (1980). « The Objet-Event of the Rams's Charge: An Ideological Reading of an Image », *Yale French Studies*, n° 59, p. 155-174.

DUCHET, Claude. (1986). « La manœuvre du bélier : Texte, intertexte et idéologies dans *L'Espoir* », *Revue des Sciences humaines*, n° 204, « Ecrivains dans la guerre », p. 107-131.

DUCROT, Oswald, et Tzvetan TODOROV. (1979). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Seuil, 470 p.

DUFLO Colas. (1997). *Jouer et philosopher*, Paris, Presses Universitaires de France, 254 p.

DUPONT, Louis. (2008). « De la géographicit  et de la m diance », *G ographie et cultures*, n  63, [En ligne], <http://gc.revues.org/1592> (Page consult e le 11 ao t 2018).

DURET, Christophe. (2014a). « Les jeux de r le participatifs en environnement virtuel : D finition et enjeux th oriques ». *Savoirs UdeS*, [En ligne], <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67?show=full> (Page consult e le 30 janvier 2014).

DURET, Christophe. (2014b). « Living the Phantasm of Demediation: The Priest Kings and the Technology Prohibition in the Gorean Role-Playing Games », *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, n  7, « Religion in Digital Games Reloaded », p. 41-60.

DURET, Christophe. (2014c). « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in *Second Life's* Gorean

Community », dans *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*, sous la direction de D. Ruggiero, Hershey, IGI Global, p. 261.

DURET, Christophe. (2015a). « Écosystème transtextuel et jeux de rôle participatifs en environnement virtuel », dans *Jeu vidéo et livre*, sous la direction de F. Barnabé et B.-O. Dozo, Liège, Presses universitaires de Liège, p. 205-227.

DURET, Christophe. (2015b). « Figures disruptives et cadres de l'expérience vidéoludique dans les JRPEV goréens », *Sciences du jeu*, n° 3, 14 p.

DURET, Christophe. (2015c). « Support, structure formelle et diégèse : Typologie des styles de jeu préconisés par les membres de la communauté goréenne de *Second Life* », *COMMPosite*, vol. 18, n° 1, p. 66-100.

DURET, Christophe. (2016a). « Jeux de rôle néomédiévalistes et rhétorique de la démediation : Les procédés d'ouverture et de fermeture des hétérotopies goréennes dans *Second Life* », *Communication & Organisation*, n° 48, p. 49-60.

DURET, Christophe. (2016b). « Penser les frontières des jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : Le cas des jeux de rôle goréens de *Second Life* », *Frontières numériques et artéfacts*, sous la direction de H. Hachour, N. Bouhaï et I. Saleh, Paris, L'Harmattan, p. 63-108.

DURET, Christophe. (2017a). « Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale », *Loading...: The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 10, n° 16, p. 129-148.

DURET, Christophe. (2017b). « Entre corps animal et corps médial : La communauté écouménale dans l'œuvre romanesque de David Mitchell », *Postures*, n° 26, « La disparition de soi : Corps, individu et société », 19 p.

DURET, Christophe. (2017c). « The Trajectivity of Virtual Worlds: Virtuality as Part of the Milieu », dans *Encyclopedia of Information Science and Technology*, 4th edition, sous la direction de M. Khosrow-Pour, Hershey, IGI Global, p. 4296-4305.

DURET, Christophe. (2018a). « Transtextuality/Transfictionality: Procedural Expansion in the Gorean Role-Playing Games », *Intermedia Games – Games Inter Media*, sous la direction de M. Fuchs et J. Thoss, Londres, Bloombury Academics.

DURET, Christophe. (2018b). « Une cartographie des relations intermédiales entre le jeu vidéo et les autres médias dans le cadre des franchises transmédiatiques », *Intermédiatités*, n° 30-31, 24 p.

DURET, Christophe. (2019). « D'une nostalgie à l'autre : La trilogie romanesque *Wayward Pines*, entre rétro fordiste et restauration d'un passé préindustriel », *Recherches en*

communication, n° 46, « Du rétro au néo, entre nostalgie et réinvention. Objets en mouvement », p. 223-242.

DUVAL, Guillaume. (2017). « Les externalités négatives », *Alternatives économiques*, n° 370, p. 89.

DUVIGNAUD, Françoise. (1994). *Terre mythique, terre fantasmée : L'Arcadie*, Paris, L'Harmattan, 286 p.

DYSON, Freeman. (1979). « Time Without End: Physics and Biology in an Open Universe », *Reviews of Modern Physics*, n° 51, p. 447-460.

ECO, Umberto. (1985). *Lector in fabula, le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, 314 p.

ECO, Umberto (1992). *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, coll. « Le Livre de Poche : biblio essais », 413 p.

ECO, Umberto. (1986). « Dreaming of the Middle Ages », dans *Travels in Hyperreality*, New York, Harcourt Brace, p. 61-72.

ECO, Umberto. (1986). *Semiotics and the Philosophy of Language*, Bloomington, Indiana University Press, 242 p.

ECO, Umberto. (1987). *Apostille au Nom de la Rose*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, coll. « Le Livre de Poche : biblio essais », 90 p.

ECO, Umberto. (2008 [1985]). *La guerre du faux*, Paris, Éditions Grasset & Fasquelle, coll. « Le Livre de Poche : biblio essais », 420 p.

EDWARDS, Caroline. (2009). « Microtopias: The Post-Apocalyptic Communities of Jim Crace's *The Pesthouse* », *Textual Practice*, vol. 23, n° 5, p. 763-786.

EDWARDS, Caroline. (2011). « 'Strange Transactions': Utopia, Transmigration and Time in *Ghostwritten* and *Cloud Atlas* », dans *David Mitchell: Critical Essays*, sous la direction de Sarah Dillon, Canterbury, Gylphi Limited, p. 186-209.

ELIOT, Thomas Stearns. (1923). « Book Reviews: Ulysses, Order, and Myth », *The Dial*, vol. LXXV, n° 5, p. 480-483, [En ligne], <https://www.bl.uk/collection-items/review-of-ulysses-by-t-s-eliot-from-the-dial> (Page consultée le 24 juin 2018).

EMELIANOFF, Cyria, Rémy KNAFOU, et Mathis STOCK. (2003). « Développement durable », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 249-251.

EMERY, Elizabeth, et Laura MOROWITZ. (2004). « Introduction », dans *Consuming the Past: The Medieval Revival in fin-de-siècle France*, Farnham, Ashgate Publishing Ltd, 230 p.

EMERY, Elizabeth. (2009). « Medievalism and the Middle Ages », *Studies in Medievalism*, vol. XVII, p. 77-85.

Emilygera. (2013). « Dead Rising 3 Map is Bigger than First Two Games Combined », *Polygon*, [En ligne], <https://www.polygon.com/2013/9/11/4718444/dead-rising-3-map-is-bigger-than-first-two-games-combined> (Page consultée le 30 mai 2018).

Encyclopedia of Chicago. (2005). « Western Electric Co. », [En ligne], <http://www.encyclopedia.chicagohistory.org/pages/2900.html> (Page consultée le 23 mars 2018).

ENGÉLIBERT, Jean-Paul. (2015). « Après la catastrophe, l'utopie », dans *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p. 239-253.

ENGÉLIBERT, Jean-Paul et Raphaëlle GUIDÉE. (2015). « Actualité de l'utopie », dans *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, p. 7-23.

ENTRIKIN, J. Nicholas. (2003). « Lieu », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 557-560.

EPPLER, Martin J., et Jeanne MENGIS. (2004). « The Concept of Information Overload: A Review of Literature from Organization Science, Accounting, Marketing, MIS, and Related Disciplines », *The Information Society*, n° 20, p. 325-344.

EPSTEIN, Joe, et Doug WALSH. (2013). *Dead Rising 3 Official Strategy Guide*, New York, Bradygames, 256 p.

ESKELINEN, Markku. (2001). « The Gaming Situation », *Game studies*, vol. 1, n° 1, [En ligne], <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Page consultée le 24 février 2012).

ETHUIN, Philippe. (2011). « Rétro SF : Charles Renouvier et la première Uchronie », *ActuSF*, [En ligne], <http://www.actusf.com/spip/Retro-SF-Charles-Renouvier-et-la.html> (Page consultée le 12 septembre 2016).

FANTIN, Emmanuelle. (2018). « La publicité nostalgique d'elle-même : Du discours à l'objet de la consommation », *Recherches en communication*, n° 46, p. 117-130.

FARCA, Gerald, et Charlotte LADEVÈZE. (2016). « The Journey to Nature: The Last of Us as Critical Dystopia », *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, vol. 13, n° 1, 16 p.

FAUCHER-LAJOIE, Karine. (2012). « Les territoires de l'errance: Imaginaire de l'habiter dans deux romans de J.M.G. Le Clézio », *Cahier ReMix*, n° 2, [En ligne], <http://oic.uqam.ca/fr/remix/les-territoires-de-lerrance-imaginaire-de-lhabiter-dans-deux-romans-de-jmg-le-clezio> (Page consultée le 7 août 2018).

FERRÉ, Vincent. (2010). « Introduction (1). Médiévalisme et théorie: pourquoi maintenant? », *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, n° 3, p. 7-25.

FERRÉ, Vincent. (2013). « Tolkien et le retour du Moyen Âge : L'histoire d'un malentendu? », *Le Débat*, n° 177, p. 126-132.

FLIEGER, Verlyn, et Carl F. HOSTETTER. (2000). « Introduction », dans *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle-earth*, sous la direction de V. Flieger et C. F. Hostetter, Westport et Londres, Greenwood Press, p. XI-XIV.

FOEHR-JANSSENS, Yasmina. (2018). « CHRÉTIEN DE TROYES (1135 env.-env. 1183) », [En ligne], <https://www.universalis.fr/encyclopedie/chretien-de-troyes/> (Page consultée le 11 juillet 2018).

FORT-JACQUES, Théo. (2007). « Habiter, c'est mettre l'espace en commun », dans *Habiter, le propre de l'humain*, sous la direction de T. Paquot, L. Lussault et C. Younès, Paris, La Découverte, p. 251-266.

FOUCAULT, Michel. (1975), *Surveiller et punir, naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 360 p.

FOUCAULT, Michel. (1994 [1977]). « "Le jeu de Michel Foucault" (entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman) », *Dits et écrits III (1976-1979)*, coll. « Bibliothèque de philosophie », Paris, Gallimard, p. 298-331.

FOUCAULT, Michel. (1994 [1984]). « Des espaces autres », dans *Dits et écrits IV (1980-1988)*, coll. « Bibliothèque de philosophie », Paris, Éditions Gallimard, p. 752-762.

FOUCAULT, Michel. (2009) [1966]. *Le corps utopique - Les hétérotopies*, Clamecy, Éditions Lignes, 64 p.

FOUGIER, Eddy. (2016). *Les Zadistes : Un nouvel anticapitalisme*, Paris, Fondapol, 44 p. [En ligne], <http://www.fondapol.org/wp-content/uploads/2016/04/ZAD01-web-D%C3%A9f.pdf> (Page consultée le 21 septembre 2018).

FRANCKAUSER, Pierre, et ANSEL, Dominique (sous la dir.) (2012). *La décision d'habiter ici ou ailleurs*, Paris, Economica-Anthropos, 400 p.

FRANÇOIS, Sébastien. (2009). « La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique) », *Terrains & travaux*, n° 15, p. 213-224.

FRANZONE, Mabel. (2014). « Omniprésence de la Pachamama en Bolivie : La terre-mère de la loi des dieux à la loi des hommes », *M@gm@*, vol. 12, n° 3, [En ligne], http://www.magma.analisiqualitativa.com/1203/articolo_09.htm (Page consultée le 25 mars 2018).

FRELAT-KAHN, Brigitte, et Olivier LAZZAROTI. (2012). *Habiter : Vers un nouveau concept*, Paris, Armand Colin, 330 p.

FUAT FIRAT, A. (2001). « The Meanings and Messages of Las Vegas: The Present of our Future », *M@n@gement*, vol. 4, p. 101-120.

FUCHS, Mathias. (2016). « “Ruinensehnsucht”: Longing for Decay in Computer Games », *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, vol. 13, n° 1, 12 p.

FUNCKE, Hans-Günter. (1988). « L'évolution sémantique de la notion d'utopie en français », dans *De l'utopie à l'Uchronie: Formes, significations, fonctions*, sous la direction de H. Hudde et P. Kuon, Tübingen, Gunter Narr Verlag, p. 18-37.

GAFFIOT, Félix. (2016 [1934]). *Dictionnaire Gaffiot français-latin*, Paris, Hachette, 1439 p.

GALLOWAY, Alexander. (2006). « Warcraft and Utopia », *CTheory.net*, [En ligne], <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=507> (Page consultée le 22 février 2015).

Game Movie Land. (2014). « DEAD RISING 3 (FR) », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=a7DbvITcE9k> (Page consultée le 28 février 2018).

Game Movie Land. (2016a). « DEAD RISING - FILM COMPLET (VOST FR) », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=Gt0iOLd31uY> (Page consultée le 28 février 2018).

Game Movie Land. (2016b). « DEAD RISING 4 (FR) », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=O0Lbn9CmnmZ> (Page consultée le 28 février 2018).

GameFAQs. (2012). « Enslaved: Odyssey to the West – Message Board », [En ligne], <https://gamefaqs.gamespot.com/boards/975240-enslaved-odyssey-to-the-west/63381306> (Page consultée le 17 février 2018).

GameSpy. (2010). « Enslaved Walkthrough & Strategy Guide », [En ligne], http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/ninja-theory-project/guide/page_10.html (Page consultée le 17 février 2018).

GamesRadar. (2014). « See Dead Rising 3's ultimate combo weapon kill 650 zombies », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=sOnFBDs9bFs> (Page consultée le 9 janvier 2018).

GARDES-TAMINE, Joëlle, et Marie-Claude HUBERT. (1996). *Dictionnaire de critique littéraire*, Paris, Armand Colin, p. 216-217.

GARFIELD, Richard. (2000). « Metagames », [En ligne], <https://edt210gamestechsociety.files.wordpress.com/2013/09/2000-garfield-metagame.pdf> (Page consultée le 17 mars 2017).

GARIS, Hugo (de). (2005). *The Artilect War, Cosmists vs. Terrans: A Bitter Controversy Concerning Whether Humanity Should Build Godlike Massively Intelligent Machines*, Palm Springs, ETC Publications, 254 p.

GASS, William H. (2018 [1970]). « Philosophy and the Form of Fiction », dans *The William H. Gass Reader*, New York, Knopf, 928 p.

GAUDREAULT, André, et François JOST. (2005 [1990]). *Le récit cinématographique*, Paris, Armand Colin, 159 p.

GAUDREAULT, André. (1999). *Du littéraire au filmique*, Montréal, Nota bene, 198 p.

GEHANI, Narain. (2003). *Bell Labs: Life in the Crown Jewel*, Summit, Silicon Press, 258 p.

GENDRON, Guillaume. (2015). « Charlie Hebdo : Jean-Marie Le Pen et la théorie du complot », *Libération*, [En ligne], http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.liberation.fr%2Fpolitiques%2F2015%2F01%2F16%2Fcharlie-hebdo-jean-marie-le-pen-adepte-de-la-theorie-du-complot_1182207 (Page consultée le 23 octobre 2018).

GENETTE, Gérard. (1972). *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Points », 286 p.

GENETTE, Gérard. (1979). *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, coll. « Points », 96 p.

GENETTE, Gérard. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 574 p.

GENETTE, Gérard. (1987). *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 426 p.

GENETTE, Gérard. (2004). *Métalepse : De la figure à la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Points », 132 p.

GENVO, Sébastien. (2011). « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *Revue des sciences sociales*, n° 45, p. 68-77.

GERBER, Pierre, Henning STEINFELD, B. HENDERSON, A. MOTTET, C. OPIO, J. DIJKMAN, A. FALCUCCI, et G. TEMPIO. (2014). *Lutter contre le changement climatique grâce à l'élevage : Une évaluation des émissions et des opportunités d'atténuation au niveau mondial*, Rome, Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture (FAO), 123 p., [En ligne], <http://www.fao.org/3/a-i3437f.pdf> (Page consultée le 30 septembre 2018).

GERNET, Jacques. (2013 [1976]). « Leçon inaugurale prononcée le jeudi 4 décembre 1975 », dans *Histoire sociale et intellectuelle de la Chine*, p. 4-31, [En ligne], <http://books.openedition.org/cdf/795> (Page consultée le 27 juillet 2018).

GHORRA-GOBIN, Cynthia. (2009). « À l'heure de la "deuxième" mondialisation, une ville mondiale est-elle forcément une ville globale ? », *Confins*, n° 5, [En ligne], <http://confins.revues.org/5726> (Page consultée le 10 août 2017).

GIBSON, James J. (1977). « The Theory of Affordances », dans *Perceiving, Acting, and Knowing*, sous la direction de R. Shaw et J. Bransford, Hoboken, John Wiley & Sons Inc., p. 127-143.

GIEC. (2014). *Climate Change 2014: Synthesis Report. Contribution of Working Groups I, II and III to the Fifth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change*, Genève, IPCC, 151 p., [En ligne], http://www.ipcc.ch/report/ar5/wg1/index_fr.shtml (Page consultée le 12 août 2018).

GIFFORD, Terry. (2012). « Pastoral, Anti-Pastoral and Post-Pastoral as Reading Strategies », dans *Critical Insights: Nature and Environment*, sous la direction de S. Slovic, Ipswich, Salam Press, p. 42-61.

Globalization and World Cities Research Network . (2017b). « The World According to GaWC 2016 », [En ligne], <http://www.lboro.ac.uk/gawc/gawcworlds.html> (Page consultée le 12 juillet 2017).

Globalization and World Cities Research Network. (2017a). « Classification of cities 2016 », [En ligne], <http://www.lboro.ac.uk/gawc/world2016t.html> (Page consultée le 12 juillet 2017).

GLOTFELTY, Cheryl, et Harold FROMM. (1996). *The Ecocriticism Reader: Landmarks in Literary Ecology*, Athens, University of Georgia Press, 403 p.

GOBLOT, Jean-Jacques. (2001). « L'utopie en débat », *L'Utopie en questions*, sous la direction de M. Riot-Sarcey, Paris, Presses Universitaires de Vincennes, p. 15-30.

GOFFMAN, Erving. (1973). *La Mise en scène de la vie quotidienne, tome 2 : Les Relations en public*, Paris, Éditions de Minuit, 368 p.

GOLDMANN, Lucien. (1986 [1964]). *Pour une sociologie du roman*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 372 p.

GORFINKEL, Elena. (2017). *Lewd Looks: American Sexploitation Cinema in the 1960s*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 312 p.

GOUAUX, Laurence. (2006). « Traduire les intertextualités littéraires, lexicales et énonciatives chez Eudora Welty, ou comment mettre au jour l'intimité du texte, sa genèse », *Palimpsestes*, n° 18, p. 181-198.

GRAILLOT, Laurence. (2004). « Une approche du phénomène d'hyperréalité à partir d'études des parcs Disney, *Décisions Marketing*, n° 34, p. 41-52.

GRANDJEAT, Yves-Charles. (2018). « NATURE WRITING, littérature », dans *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis.fr/encyclopedie/nature-writing-litterature/> (Page consultée le 8 août 2018).

GREEN, Amy M. (2016). « The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us* », *Games and Culture*, vol. 11, n° 7-8, p. 745-763.

Greenpeace. (2017). « Quelle est la position de Greenpeace sur le végétarisme? », [En ligne], <https://www.greenpeace.fr/quelle-est-la-position-de-greenpeace-sur-le-vegetarisme/> (Page consultée le 18 juin 2018).

GRÈVE, Marcel (de). (2016). « Adynaton », *International des Termes Littéraires*, [En ligne], <https://web.archive.org/web/20080407235533/http://www.ditl.info/arttest/art6147.php> (Page consultée le 14 juillet 2018).

GROENSTEEN, Thierry. (2011). *Système de la bande dessinée 2 : Bande dessinée et narration*, Paris, Presses universitaires de France, 220 p.

GROSS, Bertram M. (1962). « Operation Basic: The Retrieval of Wasted Knowledge », *Journal of Communication*, vol. 12, n° 2, p. 67-83.

GUALENI, Stefano. (2016), « Self-reflexive videogames: observations and corollaries on virtual worlds as philosophical artifacts », *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, n° 5, [En ligne], <http://www.gamejournal.it/gualeni-self-reflexive-videogames/> (Page consultée le 18 avril 2018).

GURR, Barbara (sous la dir.) (2015). *Race, Gender and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film*, Basingstoke, Palgrave Macmillan Press, 196 p.

Habiter le Monde. (2018). « Habiter : Equipe d'Accueil EA4287 », Université Picardie Jules Verne, [En ligne], <https://www.habiterlemonde.org/> (Page consultée le 12 septembre 2018).

Habiter le Nord québécois. (2018). « Équipe et objectif », Université Laval, [En ligne], <http://www.habiterlenordquebecois.org/equipe-et-objectif> (Page consultée le 12 septembre 2018).

HADFIELD, Andrew. (1997). « T. H. White, Pacifism and Violence: The Once and Future Nation », *Connotations*, vol. 6, n° 2, p. 207-226.

HALL, Alexander. (2009). « "I am trying to believe" : Dystopia as utopia in the Year Zero alternate reality game », *Eludamos : Journal for Computer Game Culture*, n° 3, p. 69-82.

HALL, Edward Twitchell. (1990 [1966]). *The Hidden Dimension*, New York, Anchor Books, 217 p.

HAMEL, Yan. (2013). *L'Amérique selon Sartres*. Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 370 p.

HARBOURN, Patrick. (2011). « Enslaved: Odyssey to the West (2007-10) Pyramid », *Patrick Harbourn, online portfolio*, [En ligne], <http://twilite.free.fr/gallery3.html#> (Page consultée le 12 mars 2018).

HARIDI, Fatma-Zohra. (2012). *Forme de ville rencontre des formes de vie et de l'imaginaire de l'habiter*, thèse de doctorat, Université Paris 10, 470 p.

HARREL, Yannick. (2016). « Le concept américain de nouvelle frontière : de la conquête de l'Ouest au cyberspace », *DIPLOWEB.com, la revue géopolitique*, [En ligne], <https://www.diploweb.com/Le-concept-americain-de-nouvelle.html#nh10> (Page consultée le 3 mars 2018).

HARRIS, Paul A. (2015a). « David Mitchell in the Labyrinth of Time », *SubStance*, vol. 44, n° 136, p. 3-7.

HARRIS, Paul A. (2015b). « David Mitchell in the Laboratory of Time: An Interview with the Author ». *SubStance*, vol. 44, n° 1, p. 8-17.

HARVIAINEN, J. Tuomas. (2009). « A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis », *International Journal of Role-Playing*, vol. 1, n° 1, p. 66-78.

HASSLER-FOREST, Dan. (2017). « *Mad Max: Between Apocalypse and Utopia* », *Science Fiction Film & Television*, vol. 10, n° 3, p. 301-306.

HEFFERNAN, Teresa. (2008). *Post-apocalyptic Culture: Modernism, Postmodernism, and the Twentieth-Century Novel*, Toronto, Buffalo et Londres, University of Toronto Press, 224 p.

HEIDEGGER, Martin. (1993 [1951]). « Bâtir, habiter, penser », dans *Essais et Conférences*, Paris, Gallimard, p. 170-193.

HELMHOLTZ, Hermann (von). (1962). *Popular Scientific Lectures*, New York, Dover Publications, 312 p.

HÉNAFF, Marcel. (2008). *La ville qui vient*, L'Herne, Paris, 236 p.

HENRIET, Eric B. (2004). *L'histoire revisitée : Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Paris, Les Belles Lettres, 415 p.

HERMAN, David. (2009). *Basic Elements of Narrative*, Maiden, Wiley Blackwell, 272 p.

HERRERO, Dolores. (2017). « Post-Apocalypse Literature in the Age of Unrelenting Borders and Refugee Crises: Merlinda Bobis and Australian Fiction » », *Interventions, International Journal of Postcolonial Studies*, vol. 19, n° 7, p. 948-961.

HICKS, Heather J. (2016). « The Post-apocalyptic Novel in the Twenty-first Century: Modernity Beyond Salvage », Basinstoke et New York, Palgrave Macmillan, 208 p.

HILBERT, Martin, et Priscila LÓPEZ. (2011). « The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information », *Science*, vol. 332, n° 6025, p. 60-65.

HILLS, Matt. (2002). *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 237 p.

HILLS, Matt. (2017). « Star Trek Into Divisiveness: The Transmedia Successes and Failures of 'Star Trek: The Videogame' », dans *The Rise of Transmedia: Challenges and Opportunities*, sous la direction de B. W. L. Derhy Kurtz et M. Bourdaa, Abingdon-on-Thames, Routledge, p. 119-135.

HIRSCHHORN, Monique, et Jean-Michel BERTHELOT. (1996). *Ancrages et mobilités. Vers un nouveau mode de spatialisation ?* Paris, L'Harmattan, 157 p.

HITE, Kenneth. (2006). « State of the Industry 2005: Another Such Victory Will Destroy Us », *GamingReport.com*, [En ligne], <http://www.gamingreport.com/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=printpage&artid=186> (Page consultée le 3 mars 2015).

HOBBS, Thomas. (2002[1642]). « Épître dédicatoire : À monseigneur le comte de Devonshire », dans *Le citoyen, ou les fondements de la politique*, Chicoutimi, Les classiques des sciences sociales, 218 p., [En ligne], http://classiques.uqac.ca/classiques/hobbes_thomas/le_citoyen/le_citoyen.html (Page consultée le 4 juin 2016).

HOLLM, Jan. (2015). « Post-Apocalyptic Dystopia: Cormac McCarthy, *The Road* (2006) », dans *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics, New Tendencies and Model Interpretations*, sous la direction d'E. Voigts et A. Boller, Trier, WVT Wissenschaftlicher Verlag, p. 379-394.

HOLMES, U. T. et R. L. HARRISON. (1993). « Reverdie », dans *New Princeton Encyclopedia of Poetry & Poetics*, sous la direction de R. Greene, S. Cushman, C. Cavanagh, J. Ramazani et P. Rouzer, Princeton, Princeton University Press, p. 1045.

HONEGGER, Thomas. (2010). « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages: Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, n° 3, p. 61-72.

HOPF, Courtney. (2011). « The Stories We Tell: Discursive Identity Through Narrative Form in *Cloud Atlas* », dans *David Mitchell: Critical Essays*, sous la direction de S. Dillon, Canterbury, Gylphi Limited, p. 114-135.

HORSTMANN, Ulrich. (2015). « Post-Nuclear Dystopia: Russell Hoban, *Riddley Walker* (1980) », dans *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics, New Tendencies*

and Model Interpretations, sous la direction d'E. Voigts et A. Boller, Trier, WVT Wissenschaftlicher Verlag, p. 303-316.

HOYAUX, André-Frédéric. (2000). *Habiter la ville et la campagne : Essai de Géographie Phénoménologique sur les relations des habitants au Lieu, à l'Espace et au Territoire (exemple de Grenoble et Chambéry)*, thèse de doctorat, Grenoble, Université Joseph Fourier, 695 p.

HOYAUX, André-Frédéric. (2002). « Entre construction territoriale et constitution ontologique de l'habitant : Introduction épistémologique aux apports de la phénoménologie au concept d'habiter », *Cybergeog: European Journal of Geography*, 20 p., [En ligne], <http://www.gamingreport.com/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=printpage&artid=186> (Page consultée le 3 septembre 2018).

HOYAUX, André-Frédéric. (2003). « Les constructions des mondes de l'habitant. Éclairage pragmatique et herméneutique », *Cybergeog: European Journal of Geography*, 22 p. [En ligne], <https://journals.openedition.org/cybergeog/3401> (Page consultée le 3 septembre 2018).

HUIZINGA, Johan. (1951 [1938]). *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 350 p.

HUTCHEON, Linda. (1998). « Irony, Nostalgia, and the Postmodern », [En ligne], <https://web.archive.org/web/20070205044319/http://www.library.utoronto.ca/utel/criticis> (Page consultée le 5 juillet 2015).

HUTCHEON, Linda. (2013). *A Theory of Adaptation*, New York, Londres, Routledge, 273 p.

International Society for the Study of Medievalism. (2005). « About: A Brief History », https://medievalism.net/?page_id=62 (Page consultée le 7 mars 2014).

IRAZABAL, Clara. (2002). « Nighttime and Daytime Blurred: Hyperreality and Kitsch in Las Vegas », *Portafolio*, vol. 5/6, p. 5-24.

JABAROUTI, Roya, et J. S. HARDEV. (2014). « The Chrysalides, Utopian Transformation of the Post-Apocalypse », *International Journal of English and Education*, vol. 3, n° 3, p. 444-454.

Jackal Gold Kick. (2015). « Dead Rising 3 - 1 Million Zombies Killed », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=v1I3vvprlts> (Page consultée le 13 avril 2018).

JAMESON, Fredric. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Londres, Verso, 431 p.

JAMESON, Fredric. (2007 [1992]). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, ENSBA, 608 p.

JAMET, Pierre. (2015). « Modernist Concerns and Greek and Latin Culture: Thomas S. Eliot's Mythical Method in Thomas C. Wolfe's Novels », *Dialogues d'histoire ancienne*, vol. 41, n° 1, p. 229-244.

JAUME, Aurell. (2015). « Antiquarianism over Presentism: Reflections on Spanish Medieval Studies », *Studies in Medievalism*, n° XXIV, p. 115-137.

JEANJEAN, Agnès, et Ingrid SENEPART (sous la dir.) (2011). *Habiter le temporaire*, Paris, Maison des sciences de l'homme, 284 p.

JENKINS, Henry, et Kurt SQUIRE. (2002). « The Art of Contested Spaces », dans *Game On*, sous la direction de L. King, New York, Universe, p. 64-75.

JENKINS, Henry. (2003). « Transmedia Storytelling », *MIT Technology Review*, [En ligne], <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/> (Page consultée le 10 avril 2013).

JENKINS, Henry. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, Londres, New York University Press, 308 p.

JENKINS, Henry. (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*, New York et Londres, New York University Press, 279 p.

JOHNSTON, Keith M., et Tom PHILLIPS, « A 'Step into the Abyss'? Transmedia in the U.K. Games and Television Industries », *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, vol. 8, n° 2, p. 43-58.

JOST, François. (1987). « Chapitre 3 : La spirale du savoir cinématographique, dans *L'Œil-caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 166 p.

JURGENSON, Nathan. (2012). « When Atoms Meet Bits: Social Media, the Mobile Web and Augmented Revolution ». *Future Internet*, n° 4, p. 83-91.

KAHLAOUI, Karima, Thierry, BACCINO, Yves, JOANETTE et Marie-Noële MAGNIÉ. (2007). « Pictures and Words: Priming and Category Effects in Object Processing », *Current Psychology*, vol. 3, n° 23, p. 1-13.

KAIN, Erik (2018). « The Best-Selling Video Games Of 2017 », *Forbes*, [En ligne], <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2018/01/19/the-best-selling-video-games-of-2017/#4b3a2db96226> (Page consultée le 10 septembre 2018).

Katie. (2017). « Ents Take on Isengard and the Fellowship Reunites », *The Fandomentals*, [En ligne], <https://www.thefandomentals.com/ents-take-isengard-lotr-reread/> (Page consultée le 10 septembre 2018).

KAUFMAN, Amy S. (2010). « Medieval Unmoored ». *Studies in Medievalism*, vol. XIX, p. 1-11.

KAUFMAN, Amy S. (2013). « Our Future is Our Past : Corporate Medievalism in Dystopian Fiction ». *Studies in Medievalism*, vol. XXII, p. 11-20.

KAY, Alan. (1984). « Computer Software », *Scientific American*, vol. 251, n° 3, p. 52-59.

KEMMER, Matthias. (2014). « The Politics of Post-apocalypse: Interactivity, Narrative Framing and Ethics in *Fallout 3* », dans *Politics in Fantasy Media: Essays on Ideology and Gender in Fiction, Film, Television and Games*, sous la direction de G. Sedlmayr, N. Waller, Jefferson, McFarland, p. 97-118.

KIM, Hye-Ryung. (2011). *Habiter : Perspectives philosophiques et éthiques de Heidegger à Ricœur*, thèses de doctorat, Université de Strasbourg, 310 p.

KINCAID, Paul. (1997). « Kay, Guy Gavriel », *The Encyclopedia of Science Fiction*, [En ligne], http://sf-encyclopedia.uk/fe.php?nm=kay_guy_gavriel (Page consultée le 10 septembre 2016).

KLASTRUP, Lisbeth, et Susana TOSCA. (2004). « Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design », *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, p. 409-416, [En ligne], http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (Page consultée le 17 mai 2015).

KLAUBER, Véronique. (2001a). « Motif », dans *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Encyclopaedia Universalis et Albin Michel, p. 511.

KLAUBER, Véronique. (2001b). « Thème », dans *Dictionnaire des genres et notions littéraires*, Paris, Encyclopaedia Universalis et Albin Michel, p. 896.

KLEVJER Rune. (2002). « In Defense of Cutscenes », dans *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference 2002*, sous la direction de F. Mäyrä, Tampere, Tampere University Press, [En ligne], <http://www.digra.org/digital-library/forums/1-cgdc/> (Page consultée le 23 juillet 2017).

KNAFOU, Rémy (sous la dir.) (1998). *La planète « nomade », les mobilités géographiques d'aujourd'hui*, Paris, Belin, 248 p.

KOBRIN, Stephen J. (1998). « "Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy », *Journal of International Affairs*, vol. 51, n° 2, p. 361-386.

KRISTEVA, Julia. (1969). *Séméiotikè : recherches pour une sémanalyse*, Paris, Éditions du Seuil, 381 p.

KRISTEVA, Julia. (1980). *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, 256 p.

KUMAR, Rajesh. (2011). « Apocalypse And After: Fictional Representations », *Labyrinth*, vol. 2, n° 3, p. 67-73.

KUNSA, Ashley. (2009). « "Maps of the World in Its Becoming": Post-Apocalyptic Naming in Cormac McCarthy's *The Road* », *Journal of Modern Literature*, vol. 33, n° 1, p. 57-74.

KUPERMANN, Daniel. (2011). « Humour, sublimation et contemporanéité », *Le Coq-héron*, n° 205, p. 119-128.

LAHAIE, Christiane, et al. (2009). *Ces mondes brefs : Pour une géocritique de la nouvelle québécoise*, Québec, L'instant même, coll. « Essai », 465 p.

LAHAIE, Christiane. (2014). « Éléments de réflexion pour une géocritique générique », *Épistémocritique*, [En ligne], <http://epistemocritique.org/elements-de-reflexion-pour-une-geocritique-des-genres/> (Page consultée le 23 juillet 2017).

LAHAIE, Christiane. (2014). « Pour une géocritique du 7^e Art », dans *Géocritique : états des lieux / Geocriticism : A Survey*, sous la direction de B. Westphal et C. Lévy, Limoges, Presses universitaires de Limoges, coll. « Espaces humains », p. 156-163.

LAHLOU, S. LENAY, C. GUENIFFEY, Y. et ZACKLAD, M. (1997). « Le COS, tel que défini par l'ARCo : Annexe au CR du groupe ARCo-industrie sur le Syndrome de saturation cognitive (COS) », dans *Bulletin de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n° 42.

LALANDE, André. (1926). « Virtuel », dans *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*, Paris, Presses universitaires de France, 1376 p.

LANZENDÖRFER, Tim. (2015). « Max Brooks's *World War Z: An Oral History of the Zombie War*: Conservative Armageddon and Liberal Post-Apocalypse », *LinQ*, vol. 41, p. 112-123.

LARRÈRE, Catherine, et Raphaël LARRÈRE. (2009). « Habiter la nature », dans *Du Bon Usage de la nature : Pour une philosophie de l'environnement*, Paris, Flammarion, 355 p.

LARUE, Anne. (2010). « Le médiévalisme : Entre hypnose numérique et conservatisme rétro », *Itinéraires. Lettres, textes, cultures*, n° 3, p. 87-96.

LAURAND, Valéry. (2005). « La sympathie universelle : Union et séparation », *Revue de métaphysique et de morale*, n° 48, p. 517-535.

LAZZARI, Marco. (2012). « The Role of Social Networking Services to Shape the Double Virtual Citizenship of Young Immigrants in Italy », *Proceedings of the IADIS International Conference on ICT, Society and Human Beings*, Lisbon, Portugal (21-23 juillet 2012), p. 11-18.

LAZZAROTTI, Olivier (sous la dir.) (2015). « Dossier thématique : Habiter : mots et regards croisés », *Annales de géographie*, n° 704, 136 p.

LAZZAROTTI, Olivier. (2006a). « Habiter, aperçus d'une science géographique », *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 50, n° 139, p. 85-102.

LAZZAROTTI, Olivier. (2006b). *Habiter, la condition géographique*, Paris, Belin, 288 p.

LE BRETON, David. (1999). *L'adieu au corps*, Paris, Métailié, 240 p.

LE BRETON, David. (2008). *La sociologie du corps*, Paris, Presses universitaires de France, 128 p.

LE BRETON, David. (2013 [2000]). *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, Presses universitaires de France, 336 p.

LEFEBVRE, Henri. (1971). *Vers le Cybernanthrope*, Paris, Denoël/Gonthier, 213 p.

LE ROY LADURIE, Emmanuel. (1979). *Le carnaval de Romans : De la Chandeleur au mercredi des Cendres (1579-1580)*, Paris, Gallimard, 440 p.

LEE, Angela A. (2016). « Periodization and Historical Patterns in Chinese History Approaches to Historical Thinking Skills in AP World History », *The Association for Asian Studies*, [En ligne], <http://aas2.asian-studies.org/EAA/EAA-Archives/21/1/1414.pdf> (Page consultée le 17 juillet 2018).

LEMARCHAND, Nathalie, Michel LESOURD, et Colette VALLAT (sous la dir.) (2012). « Dossier thématique : Façons d'habiter les territoires de la ville aujourd'hui », *Historiens et Géographes*, n° 419, p. 113-212, n° 420, p. 131-200.

LEPALUDIER, Laurent (sous la dir.) (2002). *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*. Rennes, Presses universitaires de Rennes, p. 9-13 p.

LEROI-GOURHAN, André. (1964). *Le geste et la parole. Tome 1 : Technique et langage*, Paris, Albin Michel, 325 p.

LETONTURIER, Éric. (2013). « Présentation générale : L'utopie ou le (mauvais) rêve social », dans *Les Utopies*, sous la direction de É. Letonturier, Paris, CNRS éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », p. 10-29.

LEVITAS, Ruth, et Lucy SARGISSON. (2003). « Utopia in Dark Times: Optimism/Pessimism and Utopia/Dystopia », *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination*, sous la direction de R. Baccolini et T. Moylan, New York, Routledge, p. 13-27.

LEVITAS, Ruth. (1990). *The Concept of Utopia*. New York, Syracuse University Press, 264 p.

LÉVY, Jacques et Michel LUSSAULT. (2003a). « Espace », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 325-333.

LÉVY, Jacques et Michel LUSSAULT. (2003b). « Habiter », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 440-442.

LÉVY, Jacques. (1993). « A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? », *Espaces Temps*, n° 51-52, p. 102-142.

LÉVY, Jacques. (1994). *L'espace légitime*, Paris, Presses de La Fondation Nationale de Sciences Politiques, 448 p.

LÉVY, Jacques. (2002). « Sur les conditions d'habitabilité de l'espace ». *Annales de Géographie*, n° 626, p. 394-405.

LÉVY, Jacques. (2003a). « Distance », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 267-270.

LÉVY, Jacques. (2003b). « Lieu », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 560-561.

LÉVY, Jacques. (2003c). « Technique », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 893-895.

LI, Xing-Tai, et Jia ZHAO. (2012). « An Approach to the Nature of Qi in TCM—Qi and Bioenergy », dans *Recent Advances in Theories and Practice of Chinese Medicine*, sous la direction de K. Haixue, *InTech*, [En ligne], <https://www.intechopen.com/books/recent-advances-in-theories-and-practice-of-chinese-medicine/an-approach-to-the-nature-of-qi-in-tcm-qi-and-bioenergy> (Page consultée le 25 juillet 2018).

LINDNER, Oliver. (2015). « Postmodernism and Dystopia: David Mitchell, *Cloud Atlas*, dans *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics, New Tendencies and Model Interpretations*, sous la direction de E. Voigts et A. Boller, Trier, WVT Wissenschaftlicher Verlag, p. 363-378.

LISBOA, Maria Manuel. (2011). *The End of the World: Apocalypse and its Aftermath in Western Culture*, Cambridge, Open Book Publishers, 222 p.

LIZARDI, Ryan. (2009). « Repelling the Invasion of the “Other”: Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes », *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, vol. 3, n° 2, p. 295-308.

LOVITO, Giuseppe. (2013). « Le mythe du labyrinthe revisité par Eco théoricien et romancier à des fins cognitives et métaphoriques », *Mythes sans limites*, n° 27, p. 345-357.

LUKÁCS, Georg. (1967). *Balzac et le réalisme français*, Paris, Maspero, 111 p.

LUKÁCS, Georg. (1989 [1920]). *La théorie du roman*, Paris, Gallimard, 196 p.

LUSSAULT, Michel. (2003a). « Lieu », dans Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 561-563.

LUSSAULT, Michel. (2003b). « Spatialité », dans Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 866-868.

LUSSAULT, Michel. (2007). *Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain*, dans *Habiter, le propre de l'humain*, sous la direction de T. Paquot, M. Lussault et C. Younès, Paris, La Découverte, p. 35-52.

LUSSAULT, Michel. (2013). *L'avènement du monde : Essai sur l'habitation humaine de la terre*, Paris, Seuil, 306 p.

LUSSAULT, Michel. (2017). *Les Hyper-lieux: Nouvelles géographies de la mondialisation*, Paris, Seuil, 320 p.

LYMAN, P., et H. R. VARIAN. (2003) « How Much Information? 2003 », *School of Information Management and Systems*, [En ligne], <http://groups.ischool.berkeley.edu/archive/how-much-info/index.html> (Page consultée le 23 novembre 2016).

LYNCH, Kevin. (1999 [1960]). *L'image de la Cité*, Paris, Dunod, 221 p.

MAGILOW, Daniel H. (2012). « Introduction », dans *Nazisploitation!: The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group, p. 1-19.

MAHEUX, Frédérick. (2013). « Chapitre 12 - Du vaste à l'exigu : L'invasion zombie dans les espaces vidéoludiques », dans *Z pour Zombies*, sous la direction de S. Archibald, A. Dominguez Leiva et B. Bernard Perron, p. 189-201

MALDINEY, Henri. (1973). *Regard Parole Espace*, Lausanne, L'Âge d'homme, 327 p.

Markyshizzle Gaming. (2013). « Dead Rising 3 - 1000 Kills Per Minute! Kill PP Challenges Require 340k Kills! », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=pNinK8LTbIQ> (Page consultée le 23 août 2018).

MARTOUZET, Denis, Serge THIBAUT, Benoit FEILDEL, et Hélène BAILLEUL. (2009). « La construction de l'habiter à l'échelle de la vie : diversité des figures identitaires de l'habitat et culture de l'habiter », *HAL archives ouvertes*, [En ligne], <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01346197/document> (Page consultée le 23 septembre 2018).

MARX, Jean. (1952). *La légende arthurienne et le Graal*, Paris, Presses universitaires de France, 410 p.

MARX, Leo. (2000 [1964]). *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, New York, Oxford University Press, 414 p.

MATEAS, Michael. (2001). « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games », *Digital Creativity*, vol. 12, n° 3, p. 140-152.

MATHIEU, Nicole, Annabelle MOREL-BROCHET, Nathalie BLANC, Philippe GAJEWSKI, Lucile GRESILLON, Florent HEBERT, Wandrille HUCY, Richard RAYMOND. (2005). « Habiter le dedans et le dehors : la maison ou l'Eden rêvé et recréé », *Strates*, n° 11, [En ligne], <https://journals.openedition.org/strates/430> (Page consultée le 23 septembre 2018).

MAUCO, Olivier. (2013). *GTA IV, l'envers du rêve américain. Jeux vidéo et critique sociale*, Paris, Questions Théoriques, 128 p.

MAVRI, Kristjan. (2013). « Cormac McCarthy's *The Road* Revisited: Memory and Language in Post-Apocalyptic Fiction », *SIC Journal*, vol. 2, n° 3, p. 1-14.

MAYOL, Pierre. (1990). « Habiter », dans *L'invention du quotidien 2. Habiter, cuisiner*, sous la direction de M. de Certeau, L. Giard et P. Mayol, Paris, Gallimard, p. 15-185.

McALONE, Nathan. (2016). « This Chart Shows How the Number of TV Shows Being Made has Exploded in the Last Few Years », *Business Insider*, [En ligne], <https://www.businessinsider.com/tv-show-growth-2002-2015-2016-10> (Page consultée le 2 novembre 2018).

McGONIGAL, Jane. (2011). *Reality is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York, Penguin Books, 416 p.

McINTIRE, Gabrielle. (2015). « The Waste Land as Ecocritique », dans *The Cambridge Companion to The Waste Land*, sous la direction de G. McIntire, Cambridge, Cambridge University Press, p. 178-193.

MCLENNAN, Shelley. (2002), « The Themes of Fate and Free-will in the Fionavar Tapestry », *Bright Weavings: the Worlds of Guy Gavriel Kay - the Authorized Website*, [En ligne], http://www.brightweavings.com/scholarship/fate_freewill.htm (Page consultée le 30 septembre 2016).

Medieval Electronic Multimedia Organization. (2018). « Medieval Electronic Multimedia Organization (MEMO) », [En ligne], http://medievalelectronicmultimedia.org/?page_id=39 (Page consultée le 30 juin 2015).

MELLAMPHY, Deborah. (2013). « Dead Eye: The Spectacle of Torture Porn in *Dead Rising* », dans *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, sous la direction de G. Papazian et J. M. Sommers, Jefferson, Londres, McFarland & Company, p. 35-46.

MEMBRADO, Monique et ROUYER, Alice (sous la dir.) (2013). *Habiter et vieillir : Vers de nouvelles demeures*, Toulouse, Erès, 278 p.

MICHA, Alexandre. (1976). « Le Perceval de Chrétien de Troyes (roman éducatif) », dans *De la chanson de geste au roman*, sous la direction d'A. Micha, Genève, Librairie Droz, p. 89-138.

MILLER, Sean. (n/d). « The Annotated GGK », *Bright Weavings: the Worlds of Guy Gavriel Kay - the Authorized Website*, [En ligne], <http://www.brightweavings.com/scholarship/annotations.htm> (Page consultée le 30 septembre 2016).

Ministère française de la culture. (1979). « Secteur sauvegardé de SARLAT-LA-CANEDA : rapport de présentation », [En ligne], <http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/126256/1389114/version/5/file/Secteur%20Sauvegard%C3%A9%20SARLAT-LA-CANEDA%202002-rapport%20de%20pr%C3%A9sentation%20du%20PSMV.pdf> (Page consultée le 30 juin 2015).

MITTAG, Martina. (2009). « Rethinking Deterritorialization: Utopian and Apocalyptic Space in Recent American Fiction », dans *Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses*, sous la direction de R. Pordzik, Leiden, Brill et Rodopi, p. 249-273.

MOBERLY, Brent, et Kevin MOBERLY. (2010). « Neomedievalism, Hyperrealism, and Simulation », *Studies in Medievalism XIX: Defining Neomedievalism(s)*, sous la direction de K. Fugelso, Suffolk, Boydell & Brewer Ltd., p. 12-24.

MOBERLY, Brent et Kevin MOBERLY. (2013). « There is No Word for Work in the Dragon Tongue », *The Year's Work in Medievalism*, vol. 28, p. 1-9.

MOBERLY, Kevin, et Brent MOBERLY. (2015). « Swords, Sorcery, and Steam: The Industrial Dark Ages in Contemporary Medievalism ». *Studies in Medievalism*, vol. XXIV, p. 193-216.

MOHR, Dunja M. (2015). « Eco-Dystopia and Biotechnology: Margaret Atwood, *Oryx and Crake* (2003), *The Year of the Flood* (2009), and *MaddAddam* (2013) », dans *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics, New Tendencies and Model Interpretations*, sous la direction d'E. Voigts et A. Boller, Trier, WVT Wissenschaftlicher Verlag, p. 283-302.

MOLES, Abraham, et Elisabeth ROHMER. (1998). *La psychosociologie de l'espace*, Paris, L'Harmattan, 158 p.

MONGIN, Olivier. (2013). *La ville des flux : L'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*, Paris, Fayard, 528 p.

MONTOLA, Markus. (2009). « Games and Pervasive Games », dans *Pervasive Games: Theory and Design*, sous la direction de M. Montola, J. Stenros et A. Waern, Burlington, Morgan Kaufmann Publishings, p. 7-23.

MOON, Hyong-jun. (2014). *The Post-apocalyptic Turn: A Study of Contemporary Apocalyptic and Post-apocalyptic Narrative*, thèse de doctorat, University of Wisconsin-Milwaukee, 267 p.

MORE, Max. (2001). « The Extropian Principles, Version 3.0: A Transhumanist Declaration », *Extropy Institute*, [En ligne], <http://vency.com/EXTropian3.htm> (Page consultée le 21 juin 2018).

MOREL-BROCHET, Annabelle, et Nathalie ORTAR (sous la dir.) (2012). *La fabrique des modes d'habiter. Homme, lieux et milieux de vie*, Paris, L'Harmattan, coll. « Habitat et sociétés », 313 p.

MOREL-BROCHET, Annabelle, et Nathalie ORTAR (sous la dir.) (2014). « Dossier thématique : Les modes d'habiter à l'épreuve de la durabilité », *Norois*, n° 231, p. 7-12 [En ligne], <http://journals.openedition.org/norois/5064> (Page consultée le 7 août 2018).

MOREL-BROCHET, Annabelle. (2006). *Ville et campagne à l'épreuve des modes d'habiter. Approche biographique des logiques habitantes*, thèse de doctorat, Paris, Université Paris 1.

MORSEL, Joseph. (2007). *L'histoire (du Moyen Âge) est un sport de combat... Réflexions sur les finalités de l'Histoire du Moyen Âge destinées à une société dans laquelle même les étudiants d'Histoire s'interrogent*, Paris, LAMOP, 196 p.

MOYA, Ana, et Gemma LOPEZ. (2017). « Looking Back: Versions of the Post-Apocalypse in Contemporary North-American Cinema », *Film Criticism*, vol. 41, n° 1, [En ligne], <https://quod.lib.umich.edu/f/fc/13761232.0041.102?view=text;rgn=main> (Page consultée le 9 juillet 2017).

MOYLAN, Thomas. (2000). *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder, Westview Press, 406 p.

MOYLAN, Thomas. (2014 [1986]). *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*, Berne, Peter Lang AG, 328 p.

MUNIER, Brigitte. (2013). « À l'ombre de l'utopie : La contre-utopie et la dystopie », dans *Les Utopies*, sous la direction de E. Letonturier, Paris, CNRS éditions, « Les Essentiels d'Hermès », p. 115-130.

MURPHY, Amy. (2013). « Nothing Like New: Our Post-Apocalyptic Imagination as Utopian Desire », *Journal of Architectural Education*, vol. 67, n° 2, p. 234-242.

MURRAY, Janet H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press, 336 p.

MURRAY, Janet H. (2004). « From Game-Story to Cyberdrama », dans *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, sous la direction de P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin, Cambridge, The MIT Press, p. 2-11.

MUSSET, Alain. (2005). *De New York à Coruscant*, Paris, Presses universitaires de France, 189 p.

MUSSET, Alain. (2008). « Coruscant (Star Wars) : Habiter l'imaginaire, imaginer l'habiter », dans *L'Habiter dans sa poétique première*, sous la direction d'A. Berque, A. De Biase et Ph. Bonnin, Paris, Donner lieu, p. 130-144.

MUSSET, Alain. (2012). *Le syndrome de Babylone : Géofictions de l'apocalypse*, Paris, Armand Colin, 320 p.

MUSSO, Pierre. (2013). « Le crépuscule technologique de l'utopie », *Les Utopies*, sous la direction de E. Letonturier, Paris, CNRS éditions, « Les Essentiels d'Hermès », p. 99-114.

NEAGU, Adriana-Cecilia. (2017). « Post-Apocalypse Now: Globalism, Posthumanism, and the "Imagination of Disaster" », *Transylvanian Review*, vol. 26, p. 237-246.

NEEDHAM, Joseph. (1956). *Science and Civilisation in China, Vol. 2: History of Scientific Thought*, Cambridge, Cambridge University Press, 698 p.

NICHOLLS, Peter, et David LANGFORD. (2017). « Entropy », *The Encyclopedia of Science Fiction*, [En ligne], <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/entropy> (Page consultée le 9 juillet 2017).

NORMAN, Donald. (2013 [1988]). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*, New York, Basic Books, 257 p.

O'DONNELL, Patrick. (2015). *A Temporary Future: The Fiction of David Mitchell*, Londres, Bloomsbury Academic, 216 p.

O'DONNELL, Casey. (2011). « Games Are Not Convergence: The Lost Promise of Digital Production and Convergence », *Convergence*, vol. 17, n° 3, p. 271-286.

OFFNER, Jean-Marc. (2003). « Connexité », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 198-199.

OLSEN, Greta. (2003). « Reconsidering Unreliability: Fallible and Untrustworthy Narrators », *Narrative*, vol. 11, n° 1, p. 93-109.

One Green Planet. (2012). « Eat Less Meat to Prevent Climate », [En ligne], <http://www.onegreenplanet.org/news/new-study-eat-less-meat-to-prevent-climate-disaster> (Page consultée le 9 juillet 2018).

ONION, Rebecca. (2008). « Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice », *Neo-Victorian Studies*, vol. 1, n° 1, p. 138-163.

ORDWAY, Holly E. (1998). « The World-Building of Guy Gavriel Kay », *Bright Weavings: the Worlds of Guy Gavriel Kay - the Authorized Website*, [En ligne], <http://www.brightweavings.com/scholarship/worldbuilding.htm> (Page consultée le 29 septembre 2016).

O'SULLIVAN, John. (2001 [1845]). « Annexation », *United States Magazine and Democratic Review*, vol. 17, n°1, [En ligne], <http://web.grinnell.edu/courses/HIS/f01/HIS202-01/Documents/OSullivan.html> (Page consultée le 9 juin 2018).

PAGÈS, Dominique. (2000). « Des mondes parfaits aux mondes possibles : les territoires équivoques de l'utopie », *Quaderni*, « Utopie II. Les territoires de l'utopie », n°41, p. 43-63.

PALIN, Sarah. (2015). « EXCLUSIVE – Sarah Palin: Marion Maréchal-Le Pen and 16 Centuries of Christian France », *Breitbart*, [En ligne], <https://www.breitbart.com/national-security/2015/12/13/exclusive-sarah-palin-marion-marechal-le-pen-and-16-centuries-of-christian-france/> (Page consultée le 14 octobre 2018).

PALUD, Aurélie. (2014). *La contagion des imaginaires : Lectures camusiennes du récit d'épidémie contemporain*, thèse de doctorat, Université Rennes 2, 501 p.

PAQUOT, Thierry (2005). *Demeure terrestre, Enquête vagabonde sur l'habiter*, Paris, European, coll. Tranches de villes, 187 p.

PAQUOT, Thierry, Michel LUSSAULT, et Chris YOUNÈS. (2007). « Avant-Propos : Habiter pour exister pleinement », dans *Habiter, le propre de l'humain*, sous la direction de T. Paquot, M. Lussault et C. Younès, Paris, La Découverte, p. 5-6.

PARKER, Felan. (2013). « Millions of Voices: *Star Wars*, Digital Games, Fictional Worlds and Franchise Canon », dans *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, sous la direction de G. Papazian et J. M. Sommers, Jefferson, Londres, McFarland & Co. Publishers, p. 156-168.

PEARCE, Celia. (2004). « Towards a Game Theory of Game », *Electronic Book Review*, [En ligne], <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi> (Page consultée le 9 juin 2012).

PELLETIER, Vicky. (2014). *Circuler et habiter dans l'œuvre de James Graham Ballard : Société, urbanité, fiction*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, Montréal, 370 p.

PERRY, Nicholas. (1998). *Hyperreality and Global Culture*, New York et Londres, Routledge, 200 p.

PETERSEN, Nils Holger. (2009). « Medievalism and Medieval Reception: A Terminological Question », *Studies in Medievalism*, vol. XVII, p. 36-44.

PETERSON, Jon. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 698 p.

PEYRON, David. (2008). « Quand les œuvres deviennent des mondes : Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n°s 148-149, p. 335-368.

- PEZEU-MASSABUAU, Jean. (2003). *Habiter, rêve, image, projet*, Paris, L'Harmattan, 186 p.
- PICON, Antoine. (1998). *La Ville territoire des cyborgs*, Besançon, Les Éditions de l'Imprimeur, 112 p.
- PICON, Antoine. (2013). *Smart cities : Théorie et critique d'un idéal auto-réalisateur*, Paris, Éditions B2, 120 p.
- PIER, John, et Jean-Marie SCHAEFFER. (2005). « Introduction : La métalepse aujourd'hui », dans *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation*, sous la direction de J. Pier et J.-M. Schaeffer, Paris, EHESS, p. 7-15.
- PIMENTEL, David et Mario GIAMPIETRO. (1994). « Food, Land, Population and the U.S. Economy », *Carrying Capacity Network*, [En ligne], <http://www.carryingcapacity.org/resources.html> (Page consultée le 9 juin 2012).
- PITETTI, Connor. (2017). « Uses of the End of the World: Apocalypse and Postapocalypse as Narrative Modes », *Science Fiction Studies*, vol. 44, n° 3, p. 437-454.
- POHL, Nicole. (2009). « "And is not every Manor a Little Common Wealth?": Nostalgia, Utopia and the Country House », dans *Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses*, sous la direction de R. Pordzik, Leiden, Brill et Rodopi, p. 131-170.
- POIRION, Daniel. (2017) « CHANSON À BOIRE », *Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/chanson-a-boire/> (Page consultée le 12 octobre 2017).
- POPOVIC, Pierre. (2008a). *Imaginaire social et folie littéraire : le Second Empire de Paulin Gagne*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, coll. « Socius », 377 p.
- POPOVIC, Pierre. (2008b). « Situation de la sociocritique : L'École de Montréal », *Spirale*, n° 223, p. 16-19.
- POPOVIC, Pierre. (2011). « La sociocritique : Définition, histoire, concepts, voies d'avenir », *Pratiques*, n°s 151-152, « Anthropologies de la littérature », p. 7-38.
- POPOVIC, Pierre. (2014). « De la semiosis sociale au texte : la sociocritique », *Signata*, n° 5, p. 153-172.
- POSTHUMUS, Stéphanie. (2017). « Écocritique : Vers une nouvelle analyse du réel, du vivant, du non-humain », dans *Humanités environnementales : Enquêtes et contre-enquêtes*, sous la direction de G. Blanc, É. Demeulenaere et W. Feuerhahn, Paris, Publications de la Sorbonne, p. 161-180.
- POSTHUMUS, Stéphanie. (2005). « Une approche écologique : les lieux d'enfance chez Michel Tournier », *Voix plurielles*, vol. 2, n° 1, p. 1-12.

POSTHUMUS, Stéphanie. (2015). « L'habiter écologique et l'imaginaire paysan chez Marie-Hélène Lafon et Michel Serres », *FLXXION, Revue critique de fixxion française contemporaine*, n° 11, p. 100-111.

PRÉVOST, André. (1970). *L'Utopie de Thomas More (présentation du texte original de l'édition de Bâle, 1516, avec apparat critique, exégèse, traduction et notes)*, Paris, Mame, 784 p.

PURCHESE, Robert. (2009a). « *Heavenly Sword* Developer Ninja Theory Talks up its Next Adventure, Part 1 », [En ligne], <http://www.eurogamer.net/articles/enslaved-interview> (Page consultée le 10 octobre 2017).

PURCHESE, Robert. (2009b). « *Heavenly Sword* Developer Ninja Theory Talks up its Next Adventure, Part 2 », [En ligne], <http://www.eurogamer.net/articles/enslaved-interview?page=2> (Page consultée le 10 octobre 2017).

RADKOWSKI, Georges-Hubert (de). (2002). *Anthropologie de l'habiter : Vers le nomadisme*, Paris, Presses universitaires de France, 166 p.

RAJEWSKY, Irina. (2005). « Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n° 6, p. 43-64.

REES, Martin J. (1969). « The Collapse of the Universe: An Eschatological Study », *Observatory*, n° 89, p. 193-198.

RICARDOU, Jean. (1974). « "Claude Simon", textuellement », dans *Lire Claude Simon*, sous la direction de J. Ricardou, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, p. 7-38.

RICŒUR, Paul. (1986). *Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II*, Paris, Seuil, 452 p.

RICŒUR, Paul. (2013). *Cinq études herméneutiques*, Genève, Labor et Fides, 144 p.

RIDER, Jeff. (2010). « L'utilité du Moyen Âge », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 3, p. 34-45.

RIOT-SARCEY, Michèle. (2013). « Les utopies, entre idéal et réel », *Les Utopies*, sous la direction de E. Letonturier, Paris, CNRS éditions, « Les Essentiels d'Hermès », p. 191-206.

ROBIN, Régine. (1993). « Pour une socio-poétique de l'imaginaire social », *Discours social/Social Discourse*, vol. 5, n°s 1-2, p. 7-32.

ROBINSON, Carol L., et Pamela CLEMENTS. (2009). « Living with Neomedievalism », *Studies in Medievalism*, vol. XVIII, p. 55-75.

ROCHEBOUET, Anne, et Anne SALAMON. (2008). « Les réminiscences médiévales dans la fantasy : Un mirage des sources? », *Cahiers de recherches médiévales et humanistes*, n° 16, p. 319-346.

ROGER, Alain. (1997). *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard, 199 p.

ROMERA, César San Nicolás, Miguel Ángel Nicolás OJEDA, et Josefa Ros VELASCO. (2018). « Video Games Set in the Middle Ages: Time Spans, Plots, and Genres », *Games and Culture*, vol. 13, n° 5, p. 521-542.

ROSEN, Elizabeth K. (2008). *Apocalyptic Transformation: Apocalypse and the Postmodern Imagination*, Lanham, Lexington Books, 240 p.

RUSSO, Daniel. (2017). « Allégorie : Moyen Âge », *Dictionnaire de la Philosophie médiévale, Encyclopædia Universalis*, [En ligne], <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/allegorie/> (Page consultée le 30 septembre 2017).

RUYER, Raymond. (1950). *L'utopie et les utopies*, Paris, Presses universitaires de France, 292 p.

RYAN, Marie-Laure. (2005). « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », dans *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation*, sous la direction de J. Pier et J.-M. Schaeffer, Paris, EHESS, p. 205-209.

RYAN, Marie-Laure. (2006). « Des mondes possibles aux univers parallèles », *Fabula.org*, [En ligne], https://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26grave%3Bs (Page consultée le 27 septembre 2019).

RYAN, Marie-Laure. (2013). « Transmedial Storytelling and Transfictionality », *Poetics Today*, vol. 34, n° 3, 361-388.

RYAN, Marie-Laure. (2016). « Why Worlds Now? », dans *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*, sous la direction de M. J. P. Wolf, New York et Londres, Routledge, p. 3-13.

SAFFI, Sophie. (2009 [2004]). « jardin > giardino : étude étymologique, phonologique et psychosystématique », *Italies*, n° 8, p. 17-38.

SAINT-GELAIS, Richard. (2011). *Fictions transfuges : La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 601 p.

SALDIVAR, Kenneth A. (2008). *Nothing but Flowers: The Challenges of Working with Three Major Tropes in Post-Apocalyptic Fiction*, thèse de Maîtrise, Emporia State University, Emporia, 68 p.

SALEN, Katie, et Eric ZIMMERMAN. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 688 p.

SALER, Michael. (2012). *As If: Modern Enchantment and the Literary PreHistory of Virtual Reality*, Oxford, Oxford University Press, 304 p.

SANTARCANGELI, Paolo. (1974). *Le livre des labyrinthes : Histoire d'un mythe et d'un symbole*, Paris, Gallimard, 432 p.

SARGENT, Lyman Tower. (1994). « The Three Faces of Utopianism Revisited », *Utopian Studies*, vol. 5, n° 1, p. 1-37.

SARGENT, Lyman Tower. (2005). « Pour une défense de l'utopie », *Diogène*, n° 209, p. 10-17.

SARGENT, Lyman Tower. (2006). « In Defense of Utopia, *Diogenes*, n° 53, p. 11-17.

SASSEN, Saskia. (1991). *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton, Princeton University Press, 480 p.

SCHAEFFER, Eric. (1999). *"Bold! Daring! Shocking! True!": A History of Exploitation Films, 1919-1959*, Durham, Duke University Press, 477 p.

SCHLOBIN, Roger C. (1984). « The Locus Amoenus and the Fantasy Quest », *Kansas Quarterly*, vol. 16, n° 3, p. 29-33.

SCHNEIDER, Jay et Gerd KORTUEM. (2001). « How to Host a Pervasive Game: Supporting Face-to-Face Interactions in Live-Action Roleplaying », *Designing Ubiquitous Computing Games Workshop at UbiComp* (Atlanta, Georgia, USA, septembre à octobre 2001), p. 1-6.

SCHOENE, Berthold. (2009). *The Cosmopolitan Novel*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 216 p.

SCHOENE, Berthold. (2010). « Tour du Monde: David Mitchell's *Ghostwritten* and the Cosmopolitan Imagination », *College Literature*, vol. 37, n° 4, p. 42-60.

SCHRÖTER, Felix. (2015). « The Game of *Game of Thrones*: George R.R. Martin's *A Song of Ice and Fire* and Its Video Game Adaptations », *Image*, n° 22, p. 65-82.

SCHRÖTER, Jens. (2011). « Discourses and Models of Intermediality », *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, vol. 13, n° 3, p. 2-7.

SCHULZ, Kathryn. (2014). « Boundaries Are Conventions, And The Bone Clocks Author David Mitchell Transcends Them All », *Vulture*, <http://www.vulture.com/2014/08/david-mitchell-interview-bone-clocks-cloud-atlas.html>

SÉGUY Jean (1971), « Les sociétés imaginées : monachisme et utopie », *Annales : Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 26, n° 2, p. 328-354.

SELLIER, Hélène. (2015). « Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls* », dans *Jeu vidéo et livre*, sous la direction de F. Barnabé et B.-O. Dozo, Liège, Presses universitaires de Liège, p. 47-65.

SELLING, Kim. (2004). « Fantastic Neomedievalism », dans *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, sous la direction de D. Ketterer, Westport et Londres, Praeger Publishers, p. 211-218.

SERRES, Michel. (2011). *Habiter*, Paris, Éditions Le Pommier, 88 p.

SHAW, Kristian. (2015). « Building Cosmopolitan Futures: Global Fragility in the Fiction of David Mitchell », *English Academy Review*, vol. 32, n° 1, p. 109-123.

SHIPPEY, Tom. (2009). « Medievalisms and Why They Matter », *Studies in Medievalism*, vol. XVII, p. 45-54.

SHLOMI, Or, et Shelley Lee DAVIES. (2010). *Planeat*, Studio At 58, Royaume-Uni, 72 min.

Shtevay. (2016). « Arkhamverse Gotham City Facts », [En ligne], https://www.reddit.com/r/batman/comments/3k239e/arkhamverse_gotham_city_facts_xpost_from/ (Page consultée le 18 octobre 2017).

SINNREICH, Aram, Jessa LINGEL, Gideon LICHFIELD, Adam R. ROTTINGHAUS, et Lonny J. A. BROOKS. (2016). « Everybody and Nobody: Visions of Individualism and Collectivity in the Age of AI », *International Journal of Communication*, n° 10, p. 5669–5683.

SKULT, Petter. (2015). « The Role of Place in the Post-Apocalypse: Contrasting *The Road* and *World War Z* », *Studia Neophilologica*, vol. 87, n° 1, p. 104-115.

SMITH, Andrew. (2013). « Locating the self in the post-apocalypse: The American Gothic journeys of Jack Kerouac, Cormac McCarthy and Jim Crace », dans *EcoGothic*, sous la direction de A. Smith et W. Hughes, Manchester, Manchester University Press, p. 134-146.

SMOLDEREN, Thierry. (1984). « Le Transperceneige », *Les Cahiers de la bande dessinée*, n°57, p. 62-63.

SNYDER, Katherine V. (2011). « "Time to Go": The Post-Apocalyptic and the Post-Traumatic in Margaret Atwood's *Oryx and Crake* », *Studies in the Novel*, vol. 43, n° 4, p. 470-489.

SØFTING, Inger-Anne. (2013). « Between Dystopia and Utopia: The Post-Apocalyptic Discourse of Cormac McCarthy's *The Road* », *English Studies*, vol. 94, n° 6, p. 704-713.

SORLIN, Sandrine. (2008). « A Linguistic Approach to David Mitchell's Science-fiction Stories in *Cloud Atlas* », *miscelánea: a journal of english and american studies*, n° 37, p. 75-89.

SOURIAU, Anne. (1999). « Thème », dans *Vocabulaire d'esthétique*, sous la direction d'É. Souriau, Paris, Presses universitaires de France, p. 1346.

SOURIAU, Étienne. (1951). « La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n^{os} 7-8, p. 231-240.

SOURIAU, Étienne. (1999). *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 1415 p.

Spencer. (2013). « *Dead Rising 3's Lazy Video Game Playing Psychopath, Sloth, Revealed* », *Siliconera*, [En ligne], <http://www.siliconera.com/2013/09/25/dead-rising-3s-lazy-video-game-playing-psychopath-sloth-revealed/> (Page consultée le 16 décembre 2017).

STABLEFORD, Brian M, Gary K. WOLFE, et David LANGFORD. (2015). « Alternate History », *The Encyclopedia of Science Fiction*, [En ligne], http://www.sf-encyclopedia.com/entry/alternate_history (Page consultée le 17 novembre 2015)

STAFFORD, William. (1989). « This Once Happy Country: Nostalgia for Pre-modern Society », *The Imagined Past: History and Nostalgia*, sous la direction de C. Shaw et M. Chase, Manchester et New York, Manchester University Press, p. 33-46.

STASZAK, Jean-François. (2003). « Dardel, Éric (1899-1968) », *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 223.

Statista. (2015). « Number of *World of Warcraft* Subscribers from 1st Quarter 2005 to 3rd Quarter 2014 (in Millions) », [En ligne], <http://www.statista.com/statistics/276601/number-of-world-of-warcraft-subscribers-by-quarter/> (Page consultée le 3 mars 2015).

STEINFELD, Henning, Pierre GERBER, Tom WASSENAAR, Vincent CASTEL, Mauricio ROSALES, et Cees de HAAN. (2009 [2006]). *L'ombre portée de l'élevage : Impacts environnementaux et options pour leur atténuation*, Rome, Organisation des Nations Unies pour l'alimentation et l'agriculture (FAO), 464 p., [En ligne], <http://www.fao.org/3/a-a0701f.pdf> (Page consultée le 21 décembre 2017).

STEVENS, Bernard. (1986). « Pratique du Zen et pensée de l'être », *Revue Philosophique de Louvain*, vol. 84, n° 61, p. 45-76.

STOCK, Mathis (sous la dir.) (2003). « Dossier thématique : Habiter », *Travaux de l'Institut de Géographie de Reims*, vol. 29-30, n° 115-118, 234 p.

STOCK, Mathis. (2001). « Mobilités géographiques et pratiques des lieux : Étude théorico-empirique à travers deux lieux touristiques anciennement constitués : Brighton & Hove (Royaume-Uni) et Garmisch-Partenkirchen (Allemagne) », thèse de géographie Université de Paris 7 – Denis Diderot, Paris, 663 p.

STOCK, Mathis. (2004). « L'habiter comme pratique des lieux géographiques », *Espaces Temps.net*, [En ligne], <https://www.espacestems.net/articles/habiter-comme-pratique-des-lieux-geographiques/> (Page consultée le 20 septembre 2017).

STOCK, Mathis. (2006). « L'hypothèse de l'habiter poly-topique : pratiquer les lieux géographiques dans les sociétés à individus mobiles », *EspacesTemps.net*, [En ligne], <https://www.espacestems.net/articles/hypothese-habiter-polytopique/> (Page consultée le 20 septembre 2017).

STOCK, Mathis. (2011). « Habiter avec l'autre : Identités et altérités dans les styles d'habiter polytopiques », *Le sujet dans la cité*, n° 2, p. 54-65.

STURTEVANT, Paul B. (2015). « A Grail or a Mirage? Searching the Wasteland of *The Road Warrior* », dans *Holy Grail on Film: Essays on the Cinematic Quest*, sous la direction de K. J. Harty, Jefferson, McFarland & Company, p. 173-186.

SULEIMAN, Susan Rubin. (1983). *Le roman à thèse ou l'autorité fictive*, Paris, Presses universitaires de France, 314 p.

SUMITS, Arielle. (2015). « The History and Future of Internet Traffic" », [En ligne], <https://blogs.cisco.com/sp/the-history-and-future-of-internet-traffic> (Page consultée le 31 août 2016).

SUVIN, Darko. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven, Yale University Press, 317 p.

SUVIN, Darko. (2003). « Theses on Dystopia 2001 », *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, sous la direction de R. Baccolini et T. Moylan, New York, Routledge, p. 187-201.

Symetry Design. (2017). « *Dead Rising 3: Description of Work* », [En ligne], <http://www.symetrydesigns.com/dead-rising-3.html> (Page consultée le 7 avril 2017).

TAÏBI, Nadia (sous la dir.) (2016). « Dossier thématique : Habiter », *Sens-Dessous*, n° 17, 150 p.

TALLY, Robert Jr. (2012). *Spatiality*, Abingdon, Routledge, 171 p.

TALLY, Robert T. Jr. (sous la dir.). (2011). *Geocritical Explorations: Space, Place, and Mapping in Literary and Cultural Studies*. New York, Palgrave Macmillan, 231 p.

TANNOCK, Stuart. (1995). « Nostalgia Critique », *Cultural Studies*, vol. 9, n° 3, p. 453-464.

TAPPER, Michael. (2013). « Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture », *Historical Journal of Film, Radio and Television*, vol. 33, n° 1, p. 176-178.

The Economist. (2010). « Data, Data Everywhere: A Special Report on Managing Information », [En ligne], <https://www.emc.com/collateral/analyst-reports/ar-the-economist-data-data-everywhere.pdf> (Page consultée le 23 novembre 2016).

The Guardian. (2013). « China's Rich Provinces Outsource Emissions to Less Developed Areas », [En ligne], <https://www.theguardian.com/environment/2013/jun/10/china-provinces-outsource-emissions> (Page consultée le 12 avril 2018).

The National Library of Wales. (2015). « The Book of Taliesin », [En ligne], <https://web.archive.org/web/20160305132227/https://www.llgc.org.uk/index.php?id=bookoftaliesinpeniarthms2> (Page consultée le 8 octobre 2016).

The Vegan Society. (2018). « How your diet could change the world », [En ligne], <https://www.vegansociety.com/go-vegan/environment> (Page consultée le 8 février 2018).

theRadBrad. (2014). « *Dead Rising 3 - Kill Gary Ending - Gameplay Walkthrough Part 62 (XBOX ONE)* », [En ligne], https://www.youtube.com/watch?v=CGPdQ_CfoxA&list=LL_pMlaQ5bl7B69Ft9zbp5Cg&index=3922 (Page consultée le 13 octobre 2016).

THIBAULT, Serge. (2003). « Complexité », dans *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, sous la direction de J. Lévy et M. Lussault, Paris, Belin, p. 188-190.

THOMAS, Virginie. (2014). « "The Waste Land" de T.S. Eliot : De la quête du Graal à la quête d'une écriture post-apocalyptique », dans *Le Graal: genèse, évolution et avenir d'un mythe*, sous la direction de D. Buschinger, Amiens, Presses du Centre d'Études Médiévales, p. 321-330.

THOMPSON, Raymond H. (1999). « Interview with Guy Gavriel Kay », *The Camelot Project*, [En ligne], <http://d.lib.rochester.edu/camelot/text/interview-with-guy-gavriel-kay> (Page consultée le 11 octobre 2016).

Toffytoftv. (2014). « Enslaved: Odyssey To The West- Le Film Complet En Français (Filmgame) », [En ligne], <https://www.youtube.com/watch?v=ksDgPCwfVoQ> (Page consultée le 10 mars 2017).

TOLKIEN, John R. R. (1997). *Faërie*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 214 p.

TÖNNIES, Ferdinand. (2010 [1887]). *Communauté et société*, Paris, Presses universitaires de France, 336 p.

TROUSSON, Raymond. (2005). « Pourquoi l'utopie? », dans *Utopia Matters: Theory, Politics, Literature, and the Arts*, sous la direction de F. Vieira et M. Freitas, Porto, Universidade do Porto, p. 55-57.

TSAN, Loli. (2007). *Fragmentation et écriture du manque au Moyen Âge*, thèse de doctorat, University of California, Los Angeles, 386 p.

TUAN, Yi-Fu. (2001 [1977]). *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 248 p.

TULLOCH, Rowan. (2010). « A Man Chooses, a Slave Obeys: Agency, Interactivity and Freedom in Video Gaming », *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, vol. 2, n° 1, p. 27-38.

TULVING, Endel. (1972). « Episodic and Semantic Memory », dans *Organization of Memory*, sous la direction de E. Tulving et W. Donaldson, New York et Londres, Academic Press, p. 381-402.

TURGEON, Laurier (sous la dir.) (1998). *Les entre-lieux de la culture*, Sainte-Foy, Les Presses de l'Université Laval, 493 p.

TURNER, Fredrick Jackson. (2017 [1893]). « The Significance of the Frontier in American History », [En ligne], <http://www.learner.org/channel/workshops/primarysources/corporations/docs/turner.html> (Page consultée le 19 mai 2018).

VAILLANCOURT, Marie-Ève. (2017). « Un héritage à habiter : Lecture géopoétique de Kuessipan/ À toi et de Puamun, le rêve, de Naomi Fontaine », *Recherches amérindiennes au Québec*, vol. 47, n° 1, p. 25-34.

VALLET, Yannick. (2016). *La grammaire du cinéma - De l'écriture au montage : les techniques du langage filmé*, Paris, Armand Colin, 192 p.

VALLON, Serge. (2008). « Dossier thématique : Habiter », *VST - Vie sociale et traitements*, n° 97, 136 p.

VASSART, Sabine. (2006). « Habiter », *Pensée plurielle*, n° 12, p. 9-19.

Vegan Impact. (2018). « Pour la planète », [En ligne], <http://veganimpact.com/pourquoi-etre-vegan/pour-la-planete> (Page consultée le 10 décembre 2017).

Vegan Pratique. (2018). « Opter pour une alimentation végétale », [En ligne], <https://vegan-pratique.fr> (Page consultée le 10 décembre 2017).

VELTZ, Pierre. (2008). *La Grande Transition : La France dans le monde qui vient*, Paris, Seuil, 264 p.

VERGER, Jacques. (1996). *La Renaissance du XII^e siècle*, Paris, Cerf, 144 p.

VERHAEGEN, Philippe. (1994). « Image, diagramme et métaphore : À propos de l'icône chez C. S. Peirce », *Recherches en communication*, n° 1, p. 19-48.

VESCHAMBRES, Vincent. (2014). « L'approche dimensionnelle de l'espace : Pour une géographie (sociale) de plain pied dans les sciences sociales », *Laboratoire ESO*, [En ligne], <http://eso.cnrs.fr/fr/manifestations/pour-memoire/espaces-et-societes-aujourd-hui/l-approche-dimensionnelle-de-l-espace-our-une-geographie-sociale-de-plain-pied-dans-les-sciences-sociales.html> (Page consultée le 10 août 2018).

VIAL, Stéphane. (2014). « Contre le virtuel : Une déconstruction », *Médiation et Information*, n° 37, p. 177-188.

VIAL, Stéphane. (2016). « La fin des frontières entre réel et virtuel : Vers le monisme numérique », dans *Frontières Numériques & Artéfacts*, sous la direction de H. Hachour, N. Bouhaï et I. Saleh, Paris, L'Harmattan, p. 135-146.

VIRILIO, Paul. (1984). *L'horizon négatif : Essai de dromoscopie*, Paris, Éditions Galilée, 305 p.

VIRILIO, Paul. (1993). *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgois Éditeur, 192 p.

WAHNICH, Sophie. (2010). « Persistance de l'utopie : Entretien avec Miguel Abensour », *Vacarme*, n° 53, [En ligne], <http://www.vacarme.org/article1955.html> (Page consultée le 18 juin 2015).

WALTER, Philippe. (2014). *Dictionnaire de mythologie arthurienne*, Paris, Éditions Imago, 445 p.

WATSUJI, Tetsurô. (2011 [1928]). *Fûdo : Le milieu humain*, Paris, CNRS, 336 p.

WEISE Matthew. (2003). « How Videogames Express Ideas », *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, [En ligne], <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.07598.pdf> (Page consultée le 20 mars 2017).

WEISSBERG, Jean-Louis. (2006). « La crise fiduciaire des médias de masse : "Je crois parce que j'expérimente" », *Multitudes*, [En ligne], <http://multitudes.samizdat.net/La-crise-fiduciaire-des-medias-de.html> (Page consultée le 5 septembre 2012).

WERNICK, Andrew. (1997). « Resort to Nostalgia: Mountains, Memories and Myth of Time », dans *Buy This Book: Studies in Advertising and Consumption*, sous la direction de M. Nava, A. Blake, I. MacRury et B. Richards, Routledge, Londres et New York, p. 207-223.

WESTPHAL, Bertrand, *La géocritique : Réel, fiction, espace*, Paris, Minuit, 304 p.

WESTPHAL, Bertrand. (2000). « Pour une géocritique des textes : Esquisse », dans *Géocritique mode d'emploi*, sous la direction de B. Westphal, Limoges, Pulim, 311 p.

Wikipedia. (2016). « Novels Set in the Middle-ages », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Novels_set_in_the_Middle_Ages (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2017). « List of fantasy novels », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fantasy_novels (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018a). « List of Apocalyptic and Post-apocalyptic Fiction », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_apocalyptic_and_post-apocalyptic_fiction (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018b). « List of Historical Period Drama Films and Series Set in Near Eastern and Western Civilization », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_historical_period_drama_films_and_series_set_in_Near_Eastern_and_Western_civilization (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018c). « List of Zombie Films », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018d). « List of Zombie Novels », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_novels (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018e). « List of Zombie Video Games », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_video_games (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018f). « Luxor Las Vegas », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Luxor_Las_Vegas (Page consultée le 20 septembre 2018).

Wikipedia. (2018g). « Video games set in the Middle Ages », [En ligne], https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Video_games_set_in_the_Middle_Ages (Page consultée le 20 septembre 2018).

WILLIAMS, Paul. (2005). « Beyond "*Mad Max III*:" Race, Empire, and Heroism on Post-Apocalyptic Terrain », *Science Fiction Studies*, vol. 32, n° 2, p. 301-315.

WILLIAMS, Raymond. (1979). « Utopia and Science Fiction », dans *Science Fiction: A Critical Guide*, sous la direction de P. Parrinder, Harlow, Longman Group Ltd., p. 52-67.

WILSON, Edward O. (1990). *Success, Dominance and the Superorganism: the Case of the Social Insects*, Oakland, University of California Press, 104 p.

WILSON, Janelle L. (2005). « Chapter 1: "Nostalgia": A Consideration of the Concept », dans *Nostalgia: Sanctuary of Meaning*, Lewisburg, Bucknell University Press, p. 21-37.

Wobbleflops' World. (2011). « Dead Rising 2 », [En ligne], <https://wobbleflopsworld.wordpress.com/2011/08/04/dead-rising-2/> (Page consultée le 5 mars 2018).

WOLF, Mark J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York et Londres, Routledge, 408 p.

WOLF, Werner. (2005), « Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of "Exporting" Narratological Concepts », dans *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, sous la direction de J. C. Meister, T. Kindt et W. Schemus, Berlin, De Gruyter, p. 83-107.

WORKMAN, Leslie J. (1996). « Editorial I », *Studies in Medievalism*, vol. II, p. 1-2.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. (2013). « L'utopie, variations autour d'un mot », *Les Utopies*, sous la direction de E. Letonturier, Paris, CNRS éditions, « Les Essentiels d'Hermès », p. 31-48.

WWF. (2012). *Living Planet 2012*, [En ligne], http://www.wwf.ca/newsroom/reports/living_planet_report_2012.cfm (Page consultée le 28 mars 2018).

YOKE, Carl B. (1987). « Phoenix from the Ashes Rising: An Introduction », dans *Phoenix from the Ashes: The Literature of the Remade World*, sous la direction de C. B. Yoke, Greenwood Press, New York, p. 1-9.

ZIMMER, Zac. (2013). « Barbarism in the Muck of the Present: Dystopia and Postapocalyptic from Pinedo to Sarmiento », *Latin American Research Review*, vol. 48, n° 2, p. 131-147.

ZUMTHOR, Paul. (1993). *La mesure du monde : Représentation de l'espace au Moyen Âge*, Paris, Éditions du Seuil, 456 p.

Corpus analysé

Blue Castle Games. (2010a). *Dead Rising 2: Case West* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Blue Castle Games. (2010b). *Dead Rising 2: Case Zero* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Capcom et Capcom Vancouver. (2011). *Dead Rising 2: Off the Record* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Capcom Vancouver. (2013a). *Dead Rising 3* [Xbox One], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Capcom Vancouver. (2013b). *Super Ultra Dead Rising 3' Arcade Remix Hyper Edition EX + α* [Xbox One], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Capcom Vancouver. (2014). *Dead Rising 3: Untold Stories of Los Perdidos* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.

Capcom Vancouver. (2016). *Dead Rising 4* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd., Redmond, Microsoft Studios.

Capcom Vancouver. (2017). *Dead Rising 4: Frank Rising* [Xbox ONE], Osaka, Capcom Co. Ltd.

CARAMAGNA, Joe et Nuno PLATI. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West Origins Chapter One: Survival Instinct*, New York, Marvel Comics, 8 p.

CARAMAGNA, Joe et Steve ELLIS. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West Origins Chapter Three*, 8 p.

CARAMAGNA, Joe et Todd NAUCK. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West Origins Chapter Two*, New York, Marvel Comics, 8 p.

DASHNER, James. (2012 [2009]). *Le labyrinthe*, Paris, Pocket Jeunesse, 408 p.

DASHNER, James. (2013 [2010]). *La terre brûlée*, Paris, Pocket Jeunesse, 414 p.

DASHNER, James. (2014 [2011]). *Le remède mortel*, Paris, Pocket Jeunesse, 382 p.

DASHNER, James. (2015 [2012]). *Avant le labyrinthe : L'ordre de tuer*, Paris, Pocket Jeunesse, 349 p.

DASHNER, James. (2016). *The Fever Code*, Frome, Chicken House, 329 p.

INAFUNE, Keiji (concepteur), Capcom (développeur) et Blue Castle Games (développeur). (2010). *Dead Rising 2* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.

INAFUNE, Keiji (concepteur), Capcom (développeur) et TOSE (développeur). (2006). *Dead Rising* [Xbox 360], Osaka, Capcom Co. Ltd.

INAFUNE, Keiji, et William WINKLER. (2010). *Zombrex: Dead Rising Sun*, Japon, Capcom Co. Ltd.

LIPOVSKY, Zach. (2015). *Dead Rising: Watchtower*, États-Unis, Legendary Digital Media, Capcom Pictures, Contradiction Films, Dead Rising Productions, 118 min.

Marvel Comics et Namco Bandai Games. (2010). *Enslaved: Odyssey to the West Custom Comic no. 1*, New York, Marvel Comics, 24 p.

MITCHELL, David. (2004 [1999]). *Écrits fantômes*, Paris, Éditions de l'Olivier, 531 p.

MITCHELL, David. (2007 [2004]). *Cartographie des nuages*, Paris, Éditions de l'Olivier, 700 p.

MITCHELL, David. (2010). « Guardian book club: Cloud Atlas by David Mitchell », <https://www.theguardian.com/books/2010/jun/12/book-club-mitchell-cloud-atlas>

MITCHELL, David. (2012 [2010]). *Les mille automnes de Jacob de Zoet*, Paris, Éditions de l'Olivier, 704 p.

MITCHELL, David. (2017 [2014]). *L'Âme des horloges*, Paris : Éditions de l'Olivier, 784 p.

Namco Bandai Games. (2010a). « Features », [En ligne], <https://web.archive.org/web/20100701083808/http://enslaved.namco.com:80/gameinfo/features> (Page consultée le 12 septembre 2016).

Namco Bandai Games. (2010b). « World », [En ligne], <http://enslaved.fr.namcobandaigames.eu/#!/world/> (Page consultée le 12 septembre 2016).

Ninja Theory. (2010), *Enslaved: Odyssey to the West* [Xbox 360], Tokyo, Namco Bandai Games.
TIERI, Frank, Andre COELHO, Ivan RODRIGUEZ, et Manny CLARK. (2013). *Dead Rising 3. Custom edition # 1*, New York, Marvel Comics, 12 p.

WALTZ, Tom, et Kenneth LOH. (2012). *Dead Rising: Road to Fortune*, Osaka, San Diego, IDW Publishing, 104 p.

WILLIAMS, Pat. (2016). *Dead Rising: Endgame*, États-Unis, Legendary Digital Media, Contradiction Films, Dead Rising Productions, 96 min.

Autres œuvres citées

Caza. (1989). *Le Monde d'Arkadi, Tome 1 : Les Yeux d'Or-Fé*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 45 p.

Caza. (2001 [1991]). *Le Monde d'Arkadi, Tome 3 : Arkadi*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 45 p.

Chrétien de Troyes. (2012). *Perceval ou le Conte du Graal*, Traduction, présentation, notes, chronologie, bibliographie et répertoire des noms propres par Jean DUFOURNET, Paris, GF Flammarion, 363 p.

ELIOT, Thomas Stearns. (1976 [1922]). *La terre vaine et autres poèmes*, édition bilingue, traduction de Pierre Leyris, Paris, Seuil, 242 p.

FORSTER, Marc. (2013). *World War Z*, Skydance Productions, Hemisphere Media Capital, GK Films, Plan B Entertainment, États-Unis, 123 min.

KIRKMAN, Robert, et Charlie ADLARD. (2011). *The Walking Dead*, n° 86, 24 p.

KIRKMAN, Robert, et Charlie ADLARD. (2018). *The Walking Dead*, n° 171, 24 p.

MOORE, Alan, et Dave GIBBONS. (2014). *Watchmen*, New York, DC Comics, 448 p.

NORMAN, John. (1992 [1966]). *Le Tarnier de Gor*, Paris, J'ai lu, 316 p.

NORMAN, John. (1992 [1968]). *Les Prêtres-Rois de Gor*. Paris: Éditions J'ai lu, 384 p.

NORMAN, John. (1992 [1969]). *Les Nomades de Gor*, Paris, Éditions J'ai lu, 384 p.

VAUGHAN, Brian K., et Marcos MARTIN. (2016). *The Walking Dead: The Alien*, Panel Syndicate, 32 p.

Wu Cheng'en. (2003). *Le singe pèlerin, ou, Le pèlerinage d'Occident (Si-yeou-ki)* traduit du chinois par Arthur Waley, version française établie par George Deniker, Paris, Payot, 425 p.